2006年 总第232期

Popsoft

大众软件®

半月刊



www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

23



WCG2006意大利总决赛现场报道

欢乐英雄



ISSN 1007-0060
23>
9 771007 006005












康师傅
冰红茶
ICE TEA
冰力至尊
大唐豪侠


康师傅
冰绿茶
ICE TEA
冰力至尊
大唐豪侠

拔刀亮剑

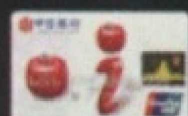
刀剑大动作，你准备好了吗？

详情请关注官方网站
BO.SOHU.COM



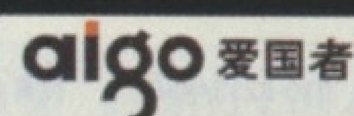


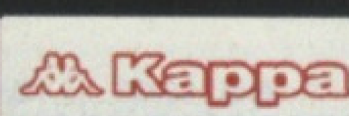

TCL

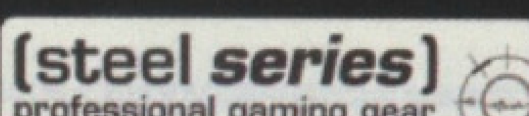


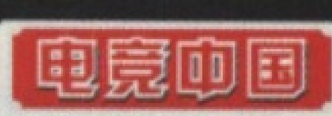

intel


WNV
智勇团队

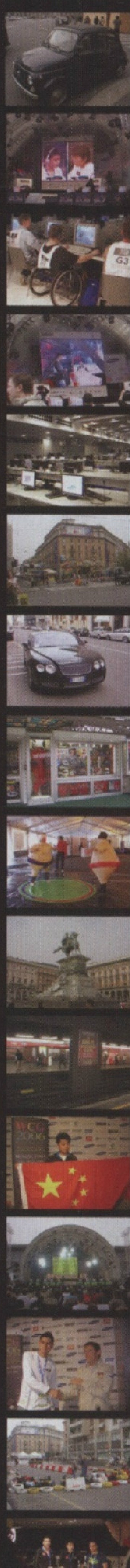

aigo 爱国者


Kappa


steel series
professional gaming gear


电竞中国





编辑部报告

米兰苦旅

对于大多数普通中国人来说，意大利是一个有些符号化的国度。谈起它女人第一时间想到的可能是名牌时装、皮包和化妆品等等，而男人的第一反应则很可能是意大利足球甲级联赛和罗伯特·巴乔。就像欧美人说起中国只能想到长城、熊猫和廉价纺织品一样。处于地球两端的两个国度，即使如何强调“伟大的友谊或者左后卫”，彼此之间的了解终究非常有限。所以编辑部的同事听到我有机会前往意大利采访，都通过不同方式表达了羡慕的意思，并且纷纷委托购买纪念品。内容从阿玛尼的风衣到罗伯特·巴乔的签名五花八门，甚至还有人要求带个意大利美女回来……显然，诸位同仁都将这次出行当作一次美差。只是后来所发生的事实告诉大家，工作毕竟是工作，无论到了哪里，终究是件辛苦的差使。

此次WCG世界总决赛的比赛地点位于著名的赛车城市蒙扎。不过蒙扎虽然有名，却是一个很小的城市，位于米兰的东北部。F1方程式赛车是这里的核心旅游经济产业，以至于市内的旅馆甚至比米兰还要贵，运动员自不用操心住处，可是前来采访的一众媒体记者只好在米兰的平民酒店中自寻出路了。尽管出发之前都在网上做了预定，但计划不如变化，一行8个记者有4人需要临时寻找住处。几番周折之后，仍有一个朋友不得不在一个房间加了一张行军床安身，可就这都需要55欧元……

从米兰到蒙扎，平时还是很方便的。米兰有4条横纵交错的地铁，其中的红线地铁是去往蒙扎的必经之路。到终点站SESTO.F.S之后，乘坐半小时一趟的WCG赛事免费班车即可到达F1赛道。不过这开班车的意大利老爷也同样严格遵循不加班的福利规定，下午5点半最后一趟巡逻之后就此消失。比赛选手可以乘坐专车回蒙扎的选手村，住在米兰的媒体记者们却只能在晚上7点赛事结束之后结伴打车回地铁站。而且这出租车在街道很难打到的，多数时间要赛场或者选手村打电话预定。费用高昂且不说，单预定之后几十分钟的等待就足可以消磨掉所有人的耐心。

米兰是世界著名时装之都，每次来去地铁的途中，街道两侧橱窗内的各种衣物都让人眼热不已。不过看看标的欧元价格，也只能眼热一下。没曾想就在当晚7点召开的开幕式上，天空飘起了雨丝，加上嗖嗖的小风，站在看台上拍照的记者几乎都被冻僵。从早上10点就开始在赛场外等候的选手更是瑟瑟发抖，开幕式未完就狼狈地爬上了回选手村的班车。此后几日天气依旧糟糕，有些人明智地带来了厚厚的外套，而多数人只好将多余的单衫全都套在身上，更有“财主”咬牙掏出200欧元买了意大利名牌风衣御寒。至于我，到底年轻身体好，挺过来了……

虽然衣食住行各方面都遭遇了各种不便，不过忙碌之余还是假公济私了一下。宏伟的米兰多摩（Duomo）大教堂于1386年开始建造，由当时统治米兰的威斯康提（Gian Galeazzo Visconti）下令兴建，建材为来自Candoglia地区的白色大理石。当白色的米兰大教堂沐浴着晨曦出现在我们面前时，尽管周围的商业街充满了时尚繁华，但是那一刻在圣洁的光芒之前都黯然失色。

当然，此行最大的幸福，还是莫过于一路伴随着SKY克服重重困难，最终再次在WCG的赛场举起鲜艳的五星红旗的那一刻。作为一个中国人来说，还有什么能比这更开心的呢？

冰河　回国之际于意大利米兰市CAPPELLINI大街土耳其香烟店

fox@popsoft.com.cn

2006年10月23日清晨

富士康杯第十一届大众软件奖系列活动区



威盛电子“中国芯知识问答”（第二辑）

林晓：21期上的威盛电子“中国芯知识问答”（第一辑）受到读者的欢迎。错过了的朋友，第二辑问答可要抓紧了。依然是5道问题，答案也照旧发至linxiao@popsoft.com.cn，或邮寄到北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收（邮编100036），邮件标题或信封上请一定注明“威盛电子中国芯知识问答第二辑”，我们将从回答正确的来信中抽取获奖者，奖品为：

特等奖1名：奖品为PS2游戏机1台
全胜奖3名：奖品为魔兽世界手办各1个
优胜奖20名：奖品为魔兽世界600点卡各1张
活动截止日期：2006年12月31日

威盛产品介绍

威盛PT890芯片组不仅支持LGA775接口的Core2 Duo处理器，也能兼容Pentium D/Pentium 4/Celeron英特尔全系列处理器，前端总线达1066MHz。威盛PT890芯片组内建威盛独创的StepUp存储技术，能在同一块主板上同时支持DDR和DDR2内存标准，为用户升级和装机提供了更广阔的内存选择空间。

采用威盛PT890芯片组的微星PT890 Neo-V主板，支持Intel Core2 Duo、Pentium D/4和Celeron D Processors处理器，1066MHz前端总线和双通道DDR2 533内存，最高内存容量可达4GB。

问题

1.威盛PT890支持Intel处理器类型？
A.Pentium 4 B.Celeron D C.Core2 Duo D.以上都支持

2.威盛PT890芯片组前端总线最高速度是多少？
A.533MHz B.800MHz C.1066MHz D.1200MHz

3.微星PT890 Neo-V采用几相供电技术？
A.2相 B.3相 C.4相 D.6相

4.微星PT890 Neo-V采用什么南桥？
A. VT8237R Plus B. VT8237A C. VT8237S D. VT8251

5.微星PT890 Neo-V支持哪种RAID模式？
A.RAID 0 B.RAID 1 C.JBOD D.以上都支持

大航海，考考你的眼力

林晓：扬帆大海固然潇洒，没有一双好眼睛可不行。下面两幅《大航海时代Online》图看似相同，其实有5处不同的地方，以文字描述的方式将答案告诉我们，我们将从答对的读者中抽取15名幸运者，奖品是《大航海时代Online》周边之一——可爱的毛绒海豚。凝聚中国玩家十几载的梦想，航海游戏鼻祖《大航海时代》的网络版《大航海时代Online》已于11月16日正式公测。六代玩家聚首扬帆、世界谜团神奇探索，这一切都可以在《大航海时代Online》中体会到。

马上将答案邮寄到北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收（邮编100036），或者E-mail至linxiao@popsoft.com.cn。答案截止日期为2006年12月15日。请大家务必在信中写清楚自己的姓名、详细通信地址和邮政编码，以便我们寄送奖品。





幸运读者区

本期TOP TEN信投和网投幸运读者，将获得北京爱德发高科技公司提供的漫步者R133T多媒体有源音箱一套。

四川	刘平	湖北	肖虚怀	山东	谢燕
安徽	岳丽珊	内蒙古	曹异	河南	孙振华
江苏	倪旭元	山东	梁庆国	上海	王慧
山东	丁厚民	广东	吴哲	四川	杨波
河北	岳洋	陕西	侯振宇		
湖北	周亚超	辽宁	刘涛		
甘肃	张智学	内蒙古	贾向辉		
浙江	齐鲁	广东	张达伟		



（幸运读者将由读者调查回函以及TOPTEN网上投票者中抽取）

16期 “发现C7-M，发现惊喜”活动获奖名单

生活中并不缺少C7-M，只是缺少发现的眼睛。参与活动的朋友们找到了许许多多的C7-M，那么究竟是谁最后得到了我们的发现奖，拿到了价值不菲的奖品呢？赶快看看获奖名单吧。

超级发现奖1名：奖品为索尼PSP游戏机1台
山东 刘博

特别发现奖5名：奖品为任天堂GBM游戏掌机1台
广西 余明捷　贵州 陈纪周
上海 赵晓航　湖北 洪达
四川 李峻

参与发现奖100名：奖品为C7-M形象小鸟玩偶1只
获奖名单请查询网站www.popsoft.com.cn活动专区。

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

专栏评述：2006年中国IT大事典

专题企划：2006年度鹰头马奖颁奖晚会

攻城略地：《魔法门之黑暗弥赛亚》技能详解与要点流程

在线争锋：2006年的网络游戏A～Z

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年12月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

CONTENTS 目录

2006年第23期 总第232期

3G来了？——TD-SCDMA正式开始放号测试

■本刊记者 龙猫



2006年11月6日起，中国3G标准TD-SCDMA在北京、青岛、保定和厦门四地正式开展为期约两个月的小范围放号测试工作。据称，此次号码发放数量在20 000个左右，主要集中在保定、青岛、厦门，由运营商向专业或友好用户进行发放，而北京地区则主要针对一些重要部委、通信公司职工等重要或专业用户，由于终端数量不足等原因，北京地区前期放号数量约为200个。按照信息产业部和发改委的统一规划和部署，此次测试由中国移动、中国电信和中国网通三大电信运营商展开。有参与测试的设备厂商透露，参与本次放号测试的终端厂商目前共有15个，届时将采用188号段，而中国则可能将在明年年初到年中之间确定TD-SCDMA运营商及开始发放牌照。

早在2005年，信息产业部部长王旭东就曾在《财富》论坛的“无线亚洲”专题讨论上表示，中国将会在2008年奥运会时开通3G业务。今年11月4日，国家发展和改革委员会高技术产业司司长许勤在出席2007年中国行业发展报告会上再次重申，中国将会按照当时对奥委会的承诺，在举办2008年奥运会时提供3G服务。许勤还表示，中国的TD-SCDMA技术标准是国际电联（ITU）确定的三大国际标准之一，现在推进十分顺利，技术和产品越来越成熟。

从目前业界的普遍预期来看，为保证3G业务能在2008年奥运会期间顺利开通，中国最晚必须在明年第一季度作出相关决策、发放3G牌照，并启动3G网络建设。其中作为中国标准的TD-SCDMA牌照的发放，以及由谁来具体承建基于TD-SCDMA的3G网络尤为受人关注。从国内目前的移动通信网络布局来看，中国移动很可能选择可从现有GSM/GPRS网络平滑过渡的WCDMA标准，而力推CDMA2000 1X的联通选择CDMA2000标准也几乎成为必然趋势，因此最有可能选择TD-SCDMA的运营商自然落在了中国网通和中国电信身上。届时，中国将出现三大3G标准同台竞争的局面。

尽管目前TD-SCDMA率先开展了商用前的测试，相对其他两大标准占据了一定先机，但仍有专家指出，与其他几种成熟的3G标准相比，目前TD-SCDMA所遇到最大的挑战在于最终的网络优化工作，以及严重缺乏学术及研究支撑，一旦遇到问题很难找到相关的参考文献。另外，要摆脱国外通信标准对中国市场的控制，确立TD-SCDMA在世界上的地位，就必须在中国推行的同时进一步将该标准推向国际市场，使其真正成为与其他两大标准具备三足鼎立之势的强势标准。P



半月看点

北京软促为企业人才培养买单

近日，北京软件产业与信息服务业促进中心（简称软促）宣布将每年投入2000万专项政府资金支持“第八学期工程”，开创政府为企业人才培养买单的先河，极大缓解IT人才缺口压力。同时，在软促资金支持下，北京软件促进中心培训学校（简称北软）2600平米实训基地将于今年年底落成投入使用，为北软教育“第八学期工程”提供教学平台，成为北京最大的软件人才实训基地。目前，微软、金山等国内外知名企业均在该实训基地设立了自己的“虚拟企业”。以前的软件人才培训，由学员自己买单，或由企业承担人才培训成本。现在，软促每年投入2000万专项政府资金支持“第八学期工程”，“第八学期工程”中的每名学员可申请到近万元的基金支持，自己只需要负担很少的一部分，使政府扶持软件人才培训的职能落到了实处。

雅虎助手启动“互联网第一调”

2006年11月5日起，雅虎助手将正式启动一轮名为“深度市调工程”的大型市场调研活动。“深度市调工程”分线上、线下两部分，线上调研将一直持续到12月5日，主要目的是面向用户广泛征集对工具条使用、功能设置甚至图标外观等方面的建议，由用户决定雅虎助手下一步的发展方向；同时为了与线上调研形成有效互动、全面深入地了解网民网络应用方面的差异，雅虎助手还将从11月15日开始，在北京、上海、广州、成都等4个具有代表性的城市深入用户群体，进行面对面的调研。活动期间每周都会有精美礼品派送。

雷石开展“春雷行动”

近日，KTV行业视频点播系统领先供应商雷石公司宣布，其在全国范围内展开的用机顶盒换PC的“春雷行动”已获得显著成绩及用户好评，近700家KTV企业通过“春雷行动”实现了向机顶盒VOD系统的平滑升级，彻底告别了频繁死机、管理和维护成本偏高的PC点歌系统。业内资深人士表示：长期以来，稳定性差、维护麻烦的PC点歌系统已成为“锁定”KTV企业的枷锁和IT支出黑洞，“春雷行动”通过优惠的方式和完善的后继服务帮助KTV用户轻松“解套”，是对整个行业的一种推动，也是市场透明度和流通度都很低的KTV技术市场一次罕见的大范围市场运作。

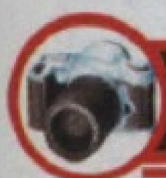
希捷发布2007财年一季度财务报告

2006年10月30日，全球最大的硬盘供应商希捷科技发布了2007财年第一季度（2006年7月1日～9月30日）财务报告，该公司收入达到28亿美元，比去年同期增长增加34%；纯收入为5900万美元，每股摊薄收益为0.10美元。据悉，在希捷28亿美元的收入中，约3.44亿美元来自原迈拓（Maxtor）产品。另外和上季度相比，希捷产品的综合平均售价降低了约4.00美元。

我国正式颁布手机电视行业标准

2006年10月24日，国家广电总局正式颁布了中国移动多媒体广播（手机电视）行业标准，确定采用我国自主研发的手机电视技术标准STiMi，确立了今后大规模市场推广的基础，该标准从今年11月1日起实施。广电总局在下发的通

知中称，该标准由广电规划院负责发行，具有完全自主知识产权，用于开展移动多媒体广播业务，面向各类移动便携式终端，提供广播电视节目和信息服务。该标准的实施将会填补广播电视在移动接收方面的服务空白。该标准规定了在广播业务频率范围内，移动多媒体广播系统广播信道传输信号的帧结构、信道编码和调制，该标准适用于在30MHz到3000MHz频率范围内的广播业务频率，通过卫星和/或地面无线发射电视、广播、数据信息等多媒体信号的广播系统，可以实现全国漫游，传输技术采用STiMi技术。



上市信息

中环推出五彩Mini DVD-RW盘片

近日，中环集团携手其国内总代理ORBBIT讯宜，推出了一款可广泛应用于影像及数码娱乐领域的五彩Mini DVD-RW盘片。该盘片采用10片/盒的包装，内装有黄、绿、红、蓝、紫5种颜色、直径为8CM的DVD-RW各2片。这款产品完全按照DVD Forum 2.0规范设计制造，可全面兼容目前市场中所有采用DVD盘片作为载体的摄像机和数码相机。**市场参考价：10元/片。**

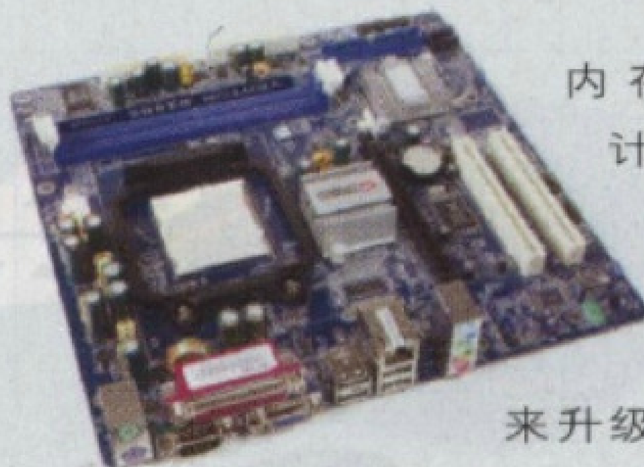


索尼发布蓝光高清与极速刻录新品

2006年11月2日，索尼在北京举行"清蓝快红——索尼光存储秋季新品发布会"，其中"蓝"代表高清蓝光技术，"红"蕴涵着索尼在红光DVD刻录技术的成就。索尼宣布在中国市场推出BWU-100A（蓝光）、AW-G170A、DRX-830UL、DRX-S50U等4款全新光存储产品及2款高容量的索尼蓝光光盘，其中内置DVD刻录机G170A支持18×DVD刻录，BWU-100A则是索尼首款正式发布的蓝光刻录机，支持2×蓝光刻录。

盈通推出Vista集成主板RS485

盈通RS485主板采用ATI RS485+SB600芯片组设计，支持AM2接口的AMD处理器，北桥集成ATI全新的RADEON X1150显示核心，支持DirectX 9.0，核心频率高达400MHz，能完美支持Windows Vista操作系统。它配备2根内存槽，支持双通道DDR2 533/667/800内存，并设计有PCI-E×16显卡槽，可应付未来升级需求，另外还集成了6声道声卡和百兆网卡。**市场参考价：599元。**



宇达电通GPS PDA震撼上市

日前，全球知名的GPS厂商宇达电通发布了一款新版便携式自导航系统（PND）——Mio DigiWalker P550。该产品是宇达电通P350的升级版本，P350自4月份推出以来创造了GPS PDA销售的高潮。相较于P350，P550的外壳材质更为典雅，并加入了为高端商务人群量身定做的蓝牙、Wi-Fi功能模块。当然，GPS功能仍将是P550必不可少的功能，并且是主要应用导向。P550采用3.5英寸65 000色全反射LCD触摸屏，拥有LED背光模版，20并行通道的SiRF III卫星定位导航模块，能够在城市、山林等复杂环境中更准确、快速地定位。

Acer推出法拉利系列笔记本电脑

近日，Acer与法拉利公司联手推出两款最新法拉利笔记本——Ferrari 1000

触摸看得见的安全

——趋势科技解决方案日巡展活动在京举行

■本刊记者 龙猫



趋势科技中国区总经理叶伟伦

2006年10月31日，网络安全软件及服务提供商趋势科技（纳斯达克代码：TMIC、东京证券交易所代码：4704）"EPS Solution Day——看得见的安全"大型解决方案日巡展活动在北京举行。在活动中，趋势科技一改"以产品导入方式解决网络安全问题"的传统作法，第一次明确提出以客户需求为导向的安全立体解决方案，让来自各行各业的用户为之耳目一新。

趋势科技表示：无论产品的形式是硬件还是软件，皆是基于更好地满足客户的需求，本身并不冲突，如趋势科技的互联网网关安全解决方案，就既有软件（IMSS、IWSS、ISVW）又有硬件（IWSA、IMSA和IGSA）。在趋势科技提出的"软件+硬件+服务"安全立体解决方案中，软件、硬件和服务各司其职，从不同层面给用户提供完善的安全保护体系。趋势科技的长期战略合作伙伴思科和英特尔也在活动中表示，将与趋势科技一起通过EPS新智能安全防护体系及客户订制化服务，为全方位提升企业级用户的网络安全与管理而努力。

此次活动可以看成是趋势科技企业安全防护策略（EPS）实践的延续。"软件+硬件+服务"的安全立体解决方案使得EPS从具有一定高度的安全理论变成看得见摸得到的安全实践。国家计算机病毒应急中心主任张健在会上表示，趋势科技所提出的"软件+硬件+服务"一揽子式的解决方案，扭转了"产品导入方式解决网络安全问题"所造成的"头痛医头、脚痛医脚"的弊病，切中解决安全问题的本质和要害，为饱受安全困扰的用户指明了方向，代表了安全产业未来的发展趋势。

展示会上，趋势科技还针对政府、电信、金融、能源、交通、制造等行业开设了解决方案专区，全面展示了针对上述行业的立体化解决方案，引起与会者的浓厚兴趣。对于展示活动，许多用户都表示从中受益匪浅。一位来自能源行业的用户表示，从安全厂商那里得到包括产品、技术、服务在内的一揽子方案，不仅可以高效率地解决各种安全问题，保持业务连续性，还能大大节约成本，解决IT人员不足的问题，可谓一举多得。



和Ferrari 5000，并于全亚洲最大的法拉利3S店正式亮相。这两款产品在外壳上采用与法拉利跑车同级的碳纤维材质和骏马标志。Ferrari 1000拥有12.1英寸宽屏，重量仅1.7kg，搭配AMD双核炫龙64位处理器以及ATI RADEON Xpress 1150芯片组。为更贴近法拉利跑车的极速形象，这款产品在外型设计上以黑红黄三色为主，键盘两侧的Soft-Touch Coating类肤质设计提供良好的触感，在键盘上方还特别设计了类似跑车仪表板的特殊黄色显示灯。Ferrari 5000同样采用AMD双核炫龙64位处理器，配有15.4英寸宽屏、ATI Mobility RADEON X1600显卡、120GB的硬盘、吸入式DVD刻录光驱及内建五合一读卡器。

戴尔发布1800MP投影机

2006年10月19日，戴尔公司宣布在中国市场发布1800MP投影机。该款产品旨在为客户提供更多更灵活的选择与更高的性能价格比，适合中小企业及个人家庭用户的需求。1800MP最高亮度达2100流明，对比度达2000：1，带有双VGA插槽，可自由切换，重量仅2KG，更易于携带。1800MP能够与数码相机、DVD播放机与游戏机等多种设备进行连接，灵活多样的连接选项能



同时满足从多媒体演示到视听应用的多种商务及家庭影院需求。

市场参考价：13 999元。

爱国者数码相机伴侣新品上市

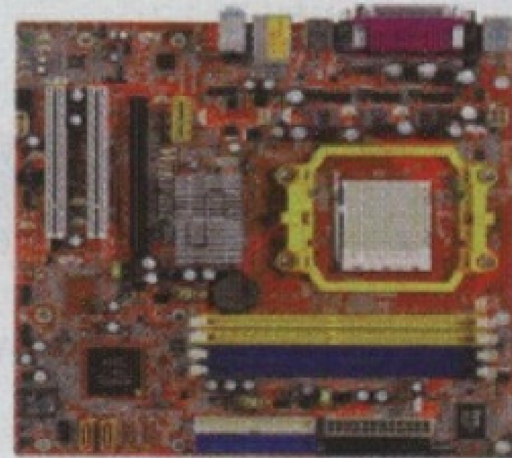
近日，爱国者推出数码相机伴侣王III代P8100。这款产品是全球首款4英寸超大屏幕数码伴侣，屏幕分辨率达到480×272，拥有40GB~160GB的不同容量，支持目前所有主流数码相机所使用的存储卡，并支持JPG/TIFF/GIFF/BMP格式照片浏览，杂技照片浏览中可同时进行放大、缩小、360度旋转等操作。

惠普推出Pavilionm7590cn电脑

2006年10月，惠普正式面向中国市场推出2006年惠普畅游人家用电脑秋季新品，其中以HP Pavilion m7590cn最为引人注目，该产品采用英特尔酷睿2 E6400双核+i965P芯片组主板和带有512MB DDR2独立显存的NIVDIA GeForce 7600 GS显卡，配备15合1读卡器和2GB DDR2 667超大容量高速内存微软Windows XP操作系统。惠普还提出了Vista Premium计划，使用HP Pavilion m7590cn等秋季新机型的用户可免费升级到Windows Vista Premium。

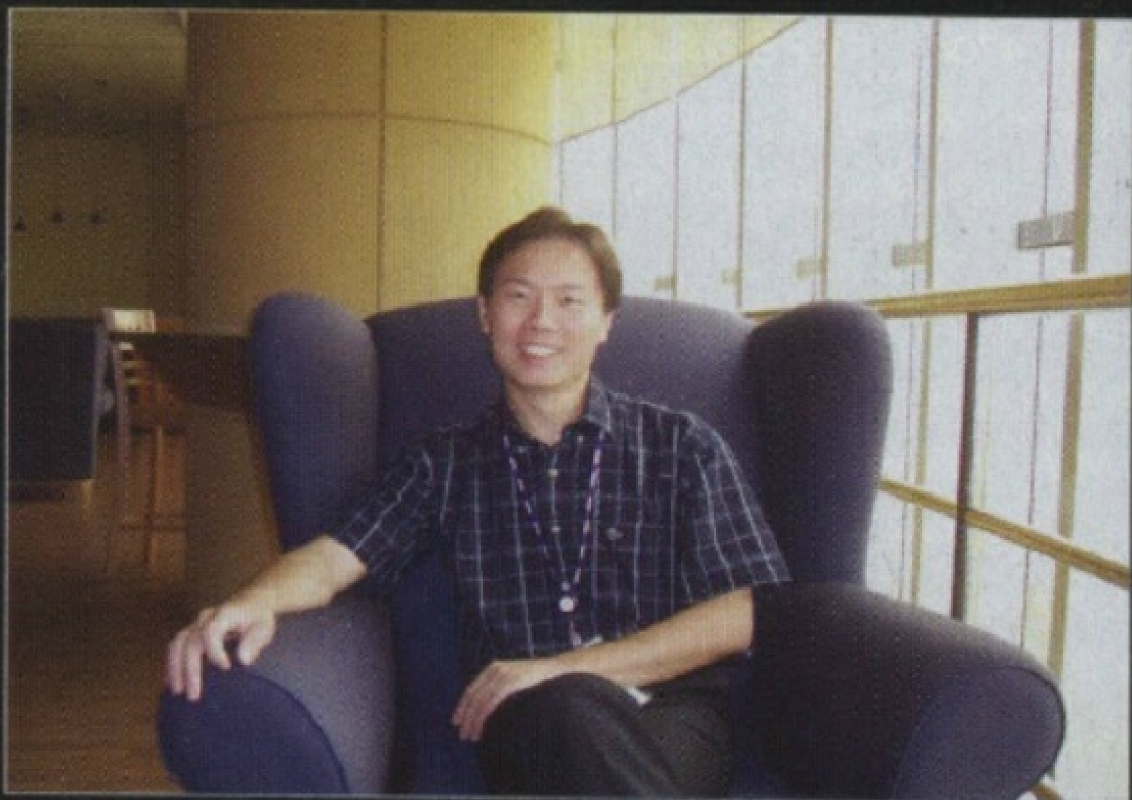
富士康AM2主板低价上市

富士康近日向市场推出新品——WinFast 6100M2MA-RS2H。该产品是一款集成了等效6200TC的GeForce 6100显卡芯片的整合主板，硬件支持Microsoft DierctX 9.0c、Shader Model 3.0，并引入了NVIDIA PureVideo高清技术。采用GeForce 6100+nForce 410芯片组合，支持Socket AM2架构的AMD Athlon 64 FX等系列处理器以及Hyper Transport总线传输技术，最高可达2000MT/s。提供4根DDR2 677内存插槽，最大支持4GB内存，并可组成2组双通道模组。**市场参考价：628元。**



明基主攻13英寸笔记本电脑市场

■本刊记者 Artec



明基笔记本电脑事业部高级产品经理张志豪

2006年10月，明基在苏州召开新闻发布会，推出其13英寸笔记本电脑最新产品Joybook S31系列。明基自2005年初在国内市场推出13英寸笔记本电脑以来，在消费市场取得了良好的反响。由于13英寸笔记本电脑产品在使用舒适度与便携性方面取得了良好的平衡，因此近一年多来逐渐成为消费者关注的热点。在本次发布会上，明基笔记本电脑事业部总经理黄仁宏表示：推出S31系列产品不仅仅是进行概念的炒作，更重要的是明基看到了13英寸宽屏笔记本电脑在未来市场中的位置。对那些既希望轻薄又要兼顾视觉效果、追求便携性的消费者，13英寸宽屏产品既拥有能和14英寸相媲美的超亮镜面宽屏，却又与12寸机型身材相近，且更易减轻重量，因此而受到消费者欢迎。

作为13.3英寸宽屏机种，明基本次推出的Joybook S31系列符合东方人对于移动商务以及All-in-One功能笔记本电脑机种的需求，投影面积相当于A4纸张的大小，采用全内置设计，重量约为1.8Kg（不含电池）。明基笔记本电脑事业部高级产品经理张志豪表示：Joybook S31系列产品注重为消费者提供在视（See）、听（Hear）、触（Touch）等方面的感官享受，添加了网络摄像头、蓝牙模块，并搭载超前的DTV功能。

在随后的专访中，张志豪经理表示：虽然明基笔记本产品仅仅发展了4年时间，但是目前在13英寸宽屏笔记本电脑市场中明基占有高达40%以上的市场份额，2004~2005年中的销售额翻了3倍，2005~2006年翻了2倍，2006年预计全年销量将达到18万台，而未来明基则希望能够跻身国内笔记本电脑市场的前5名。就目前情况来看，明基在国内市场推行的库存管理制度以及销售模式日益完善，产品设计和品质在消费者中也有一定口碑，完成本年度销售目标当无太大困难，而要想将市场占有率提升至前5名恐怕还需努力。

第三届国际Web 2.0大会开幕

■本刊记者 龙猫



13家入选公司的Logo

北京时间11月8日，第三届国际Web 2.0大会在美国旧金山召开。据Web 2.0大会主席约翰·巴特利介绍，此次大会仅限750人参加，每位与会者需要交纳3500美元的费用。即使加上媒体和赞助商，参加人数也不会超过1000人。参加此次大会的主要人物包括：亚马逊公司的CEO杰夫·贝佐斯、Google总裁埃里克·施密特以及IAC的巴里·迪勒等。阿里巴巴的CEO马云也参加了大会，并在会上发言。


马云在会上回答主持人的提问

除了大牌企业领导者在会上发言外，此次Web 2.0大会还专门组织了一项名为Lanch Pad工场的活动，目的是鼓励新兴公司。有近250家公司报名参加这一活动，最终有13家公司成为幸运者，可以在大会上展示自己的产品，这13家公司分别是：3B、Adify、In the Chair、Instructables、oDesk、Omnidrive、Pidgin Technologies、Sharpcast、Sphere、Stikkit、TimeBridge、Turn和Venyo。他们之中或许就会产生下一个YouTube。

Web 2.0大会是由O'Reilly媒体公司执行总裁蒂姆·奥莱利，以及《连线》和《工业标准》杂志创始人约翰·巴特利发起，主要议题是探讨基于网络平台的新兴业务和技术开发，以及确定未来的网络业务模式。第一届Web 2.0大会于2004年10月举办。巴特利表示，今年的会议主题是“颠覆与机会”。他说：“小企业可以利用Web 2.0的机会向大企业发起挑战，大企业同样能发挥Web 2.0的优势。”

促销新闻

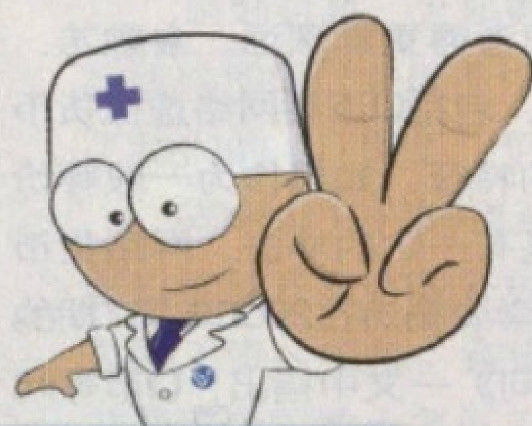
华硕推出中小企业网络管理软件

近日，华硕网络宣布，只要购买华硕智能网络管理型系列交换机ASUS GigaX 1116i+/1124i+中的任意一款，均免费赠送价值5000元的华硕ACNM网络管理软件一套。华硕ACNM网络管理软件的功能主要体现在4个方面：一、可通过Internet Explorer或其他Web浏览器让网管人员远程管理企业所有的华硕公司的网络产品；二、可自动智能描绘全网连接拓扑结构图并进行各种配置与管理，避免设备配置的繁杂和错误的发生；三、同时支持Windows与Linux两种操作系统；四、内建标准SNMP MIB设定，可实现Web管理和远程网络集群管理两种管理模式，方便用户单机查看和多机统一管理。

投资合作

AMD携手英迈壮大分销商网络

2006年11月2日，AMD公司宣布与全球最大的技术解决方案、产品和服务批发供应商英迈公司（Ingram Micro）达成分销协议，通过英迈向中国大陆、香港地区供应全系列的、面向台式机、移动、服务器和工作站的AMD处理器。此协议是双方2005年5月在美国签署的全球分销协议的一部分，它的签订标志着AMD在渠道上取得了更大成功，扩大了AMD处理器在中国大陆、香港地区的分销网络，从而可以为合作伙伴和客户提供更好的渠道服务。根据协议条款，英迈将成为AMD微处理器产品线在中国大陆、香港地区的授权分销商。此举扩大了AMD的分销渠道，为客户提供了更多的选择。



黑客借“后门”攻击用户 本周需高度警惕“代尔夫”

病毒名称： “代尔夫变种ju”(Hack.Delf.ju)

威胁级别： ★★

病毒特点： 该病毒是一个会自动在线更新的后门程序。

发作现象： 该病毒执行后，会在C:\WINNT\system32目录下生成winlogon.exe\wmvdmoes32.dll等病毒文件，并会在系统内留下后门供黑客远程控制，使用户的一举一动完全在黑客的监控之下，网银、网游账号、密码及重要的资料都有可能被盗取。

专家支招： 金山毒霸反病毒应急中心及时进行了病毒库更新，升级毒霸到2006.11.13的病毒库即可查杀以上病毒；如未安装金山毒霸，可登录http://www.duba.net免费下载最新版金山毒霸2007或使用金山毒霸在线业务来防止病毒入侵；拨打金山毒霸反病毒急救电话010-82331816，反病毒专家将为你提供帮助。

专家提醒： 1.用户应该及时下载微软公布的最新补丁，来避免病毒利用漏洞袭击用户的电脑。

2.请购买正版杀毒软件、定期升级病毒库，上网时打开防火墙。

3.最新的金山毒霸2007具有主动漏洞修复功能，可帮助用户在第一时间内修补系统漏洞。

虚拟货币之





■本刊记者 冰河



2006年11月，针对近期各方面专家对于"虚拟货币"这个中国互联网行业盛行一时的事物发出的质疑，中国人民银行办公厅主任、新闻发言人李超在成都召开的"全国金融知识展览成都巡展"新闻发布会上公开表示，关于网络虚拟货币这个话题，人民银行已经开始关注，并且正在认真研究之中。这是国家金融管理机构首次公开对虚拟货币管理问题表示的官方意见。此言一出，引起互联网行业各界高度关注。虚拟货币这个为中国互联网做出巨大贡献，同时也招来种种非议的特有事物，似乎终于要进入官方的视线，不知对于正处于Web 2.0风潮中的中国互联网来说，到底是喜还是悲。

虚拟货币不是中国互联网独有的事物。欧美日韩地区的互联网均有类似物品，但是只有在中国，虚拟货币的经济地位和作用达到了一个前所未有的高度。不可否认，虚拟货币的出现，为互联网盈利模式的拓展、用户忠诚度的保持、互联网虚拟消费的应用做出了巨大贡献。不过所伴随的质疑也从来没有消失过。最为典型也是争议最大的就是腾讯发行的Q币。由于其发行时间早，应用范围广，购买渠道多样化，已经成为腾讯最重要的收益来源之一。也正是由于Q币可以通过声讯电话购买、可以在QQ游戏中进行赌博游戏的特点，使得虚拟货币存在的问题开始被人关注。直到网络游戏中的游戏币成为专业电子商务网站的专营内容之后，虚拟货币到底是一个商品，还是沟通虚拟社会与现实社会的等价交换物的问题，才真正进入金融学者的研究领域，而且他们对于问题思考得更加深远。金融法、电子商务法专家、西南财经大学法学院副教授王远均称，包括Q币等网络虚拟货币在网络世界中作为交易的一般等价物已具备部分货币的特征，如果作为一般等价物，在网上大量交易，从某种意义上讲，对人民币还是有一定的冲击。网络货币的发展也成为我国法律上的一个空白。西南交通大学的学者杨涛在2006年第7期的《法制与新闻》上发表的《虚拟世界四大怪象的法律拷问》一文中指出，Q币等网络虚拟货币由商家发行，与人民币可以"兑换"，如果泛滥后果将不堪设想。一旦Q币等虚拟货币被商家无限发行，必会冲击我国的金融秩序。而对外经贸大学信息学院院长陈进也表示，不管承认与否，虚拟货币已经跟人民币建立了比较稳定的等值交换体系，这个现实使得无论是虚拟银行还是现实银行都可能面临来自虚拟世界的挤兑风险，冲击正常的国家金融秩序。

对于来自金融学者们的质疑，腾讯方面依旧保持一贯的口吻，坚称Q币只是一项产品，不是具有金本位保证的货币，也不允许Q币向人民币的兑换，对于私下的交易也严厉打击。其他涉及虚拟货币的企业如百度、暴雪也持同样意见。从表面上来看，这的确都是事实。可惜这无法改变Q币、百度币、魔兽金币在吸纳大量人民币资金兑换之后，成为具有一定价值的等价交换物的事实。现实中，互联网专门销售Q币、魔兽金币的网站比比皆是，Q币或者魔兽金币转换成现实中的人民币，虽然有一定的交易风险和价格波动，但没有任何的障碍。而这正是学者们担忧的最主要原因。虚拟货币作为虚拟世界中的硬通货，可以进行各种娱乐消费的支付，行使着货币的实际功能。但这种虚拟硬通货没有任何的发行计划和保障，发行的成本也几乎为零。从1元到100万，发行方所要做的就是在后台修改几个数据而已。现实社会中出现货币发行总量一夜暴增、造成巨大通货膨胀的可能非常小，因为现实货币的发行方是国家金融机构，需要对国家整体经济负责，发行方面也有成本和难度。但对于不必为社会总体经济结构负责的商业企业，没有货币的发行信用保证，完全可以在短期内大量增加虚拟货币发行总量，迅速吸纳大量资金。这样做当然会带来虚拟世界的通货膨胀，但企业可以通过其他的手段如更新货币单位、强行增加消费的手段解决。因为它不必为不良的金融调配手段负整体的社会责任。看看身边关于网游企业的负面新闻，还少么？只要能挣到钱，上了市，财务业绩报表表现良好，那么一切的抨击，就都是烟云。现代商业社会的企业，没有谁拿道德束缚自己。

抛开互联网企业的政策管制不谈，虚拟货币的产生和我国银行系统不完善有关。例如几年前让众多消费者愤怒万分的霸王短信，其实就是由于银行系统的服务渠道建设不全，使得利用手机短信小额代支付成为当时流行的网络支付手段。而这项手段也同样缺乏监管，其结果就是霸王短信满天飞，一旦银行在网络支付方面建设逐渐完全，各种监管日益完善，霸王短信的好日子就到头了。为什么同样使用虚拟货币，国外的魔兽金币就更像是一种商品而不是硬通货呢？原因是这些国家的银行普遍支持发达的网络功能，通过网络支付款项非常方便。虚拟货币于是回归了其虚拟经济消费品的本质，而不是作为代币出现。所以，要解决Q币带来的种种问题，中国的银行还需要更多加强自身网络支付能力的建设。

乱弹之余，忽然发现腾讯旗下个人交易网站拍拍网上，居然有"腾讯QQ专区"，专门供用户进行大量的Q币现实买卖交易。显然，网站声称的"将对虚拟货币交易进行严格管理，坚决打击，毫不留情"的说法，至少在这里还是有漏洞的。也许最近舆论抨击的紧，那么管理就严格一些，等到风声过去了，一切仍旧会恢复原样。不过，针对这种大宗交易虚拟货币的行为，目前有关部门正在讨论的"网络实名制"也许是一个不错的管制方案，可以将责任落实到具体个人头上。当然，这还需要认真地执法才可以。那就是另一个问题了。P

2006，乱战到底！

■本刊记者 龙猫



热热闹闹的2006年终于要划上句号了，在这平凡得不能再平凡的一年里，IT业中从大裁员到大收购，从电池起火到保安杀人，能发生的刺激事儿几乎都发生全了。眼看着到了年底，貌似一切都该尘埃落定，盖棺定论，让世人耳根得以落个清静，然而个中热度却丝毫没有减弱的意思。一切都是年年岁岁花相似的一些大俗套，无非皆是围绕各种层面上的“大战”展开的，根本谈不上有什么创意可言。就像著名战地记者罗伯特·卡帕所说，“战争就像上了年纪的女明星，越来越不上相，却越来越危险”。

可人们就是这么乐此不疲。

1.价格战

低价笔记本电脑早就不是什么新鲜话题，可偏偏就有人喜欢炒冷饭。不管是不是炒冷饭，低价永远是市场竞争中最具杀伤力的武器。不仅一些二三线品牌推出了5000元甚至4000元以内的笔记本电脑，连戴尔也推出了采用AMD处理器、售价5000元左右的笔记本电脑，且不说戴尔此举会让它昔日最大的盟友英特尔多么如鲠在喉，这一下至少把笔记本电脑的心理价位又拉低了一个档位。不仅戴尔，前些天英特尔董事会主席贝瑞特访华时更提出了将专门针对中国农村市场推出300美元笔记本电脑，而尼葛洛庞帝的100美元笔记本就更不用说了，一时间中国简直成了各大PC厂商打着低价旗号产品的试验田。

其实所谓低价，只不过是经销商迫于无奈，不情愿地在一定程度上还了笔记本电脑实际价值的本来面目罢了。频繁的低价策略只会让消费者看得眼晕，对低价电脑的热情也总有慢慢消退的时候。可似乎国内厂商并不谙此道，于是便出现了市场竞争中可笑的一幕——低价笔记本的噱头没吸引来太多用户，却引来不少想在这块市场分一杯羹的厂商。比如北京一家比较著名的连锁超市“物美”便推出了自有品牌的笔记本电脑，这款电脑采用威盛C3 1.2GHz处理器、256M DDR内存、40G硬盘和14英寸液晶屏，标价3200元。在国内消费者日渐趋于理性消费的今天，品牌、服务和实用性早已逐渐超过价格因素，成为消费者购买时参考的重要指标，所以这款“超市品牌”的笔记本电脑自然问津者寥寥。而且，那些标价两三千元的所谓“学生机”“农民机”本身就是一种滑稽的产物——有钱买电脑的人自然不需要这种除了上网打字外几乎什么也做不了的鸡肋产品，而对于那些还要靠贷款补助维生的真正意义上的穷学生而言，饭都吃不起，还充大款买什么笔记本电脑？

2.口水战

中国互联网界最高调又最受争议的两个人是谁？估计十有八九的人会回答是马云和周鸿祎。而如果这两个人之间产生矛盾又会怎么样？

自从周鸿祎带领大批人马离开雅虎另起炉灶成立奇虎，这两个天生就是仇家的公司的口水大战就没断过。后来奇虎做了个360安全卫士，毫不客气地将雅虎助手定性为“流氓软件”并将其查杀，以往小打小闹的口水战立刻被提升到法律以及讨论周鸿祎“人品”的层面——正是他一手缔造了雅虎助手，他这一巴掌不知道打在了谁的脸上。

当时，周鸿祎以侵犯名誉权为由，将雅虎中国推上法庭。马云也不好惹，很快雅虎中国便以不正当竞争为由向奇虎提起反诉。此外，消息人士称，杨致远还在海外积极劝阻风险投资商为奇虎做新一轮融资。而周鸿祎则回应，此次诉讼完全是马云的又一次幕后阴谋，其目的是毁害周鸿祎本人的名誉以掩盖马云自己在雅虎中国管理上的个人过失，而杨致远则被马云挟持成了工具。周鸿祎已提交了一些由中国媒体和其他第三方研究机构（如卡巴斯基实验室）提供的报告，用来证明雅虎助手是一款恶意软件。

无论两人摆出什么证据往对方脸上吐口水，最后的结局都只可能是给网民们平添笑料罢了。这本来就是春秋无义战，雅虎公司的诉讼也许正中周鸿祎的下怀，而马云也乐得陪他玩下去——俩人都不甘寂寞，而且网站要推广，怎么可能忍受没有聚光灯包围、没有新闻媒体关注的“冷遇”？这就叫有困难要上，没有困难创造困难也要上！

3.讨薪战

说到讨薪，大多数人联想到的是经常见诸报端的农民工讨薪事件，按说科技昌明的IT业是不可能与此二字联系在一起的，然而现实却结结实实地给了我们的“IT民工”们一个嘴巴。

2006年10月26日至10月30日，运营网络游戏《红宝石RG》的上海鑫锘计算机软件开发有限公司的数百名员工分批在公司走廊通宵静坐，讨要公司拖欠的工资。据称，鑫锘公司已经拖欠大部分员工的工资和奖金3个月以上，并导致公司数十名员工辞职。直到10月30日下午，也只有部分在职员工得到部分工资，虽然目前该公司的相关领导已开始承诺解决这次事件，但大部分离职与在职员工的工资仍未结算发放，该公司员工维权事件依然在持续中。

抛开这家公司所触犯的《劳动法》等法律条文不谈，为什么在曾经那么炙手可热的IT业，被那么多青少年向往的游戏业中会发生这样荒诞的事。所谓竞争加剧、利润下降、优胜劣汰仅仅是表面原因罢了，而更深层次的原因是由于一些机构和媒体出于各种目的不负责任的宣传，导致现在的游戏业准入门槛被人为拉低，游戏公司如雨后春笋般大批出现，而大批出现的后果只能是因为缺乏营养和积淀而长得东倒西歪。一些岗位甚至只要求应聘者“会玩游戏”或者“热爱游戏”，这使一些渴望进入这一行业的青少年产生了一种“会玩游戏就能进IT业”的荒唐想法。说句不中听的话，在此类新兴的IT公司中，有多少人配被称作“精英”，有多少人的能力对得起公司给他们发的那份工资？这些问题并不是他们个人造成的，而是因为中国的IT业一直在朝着急功近利的短板方向发展。再回头看看这些讨薪的人吧，他们只是为了一己之目的才聚到一起，齐心协力讨要工钱，而一旦有人领到了工资便头也不回地拍拍屁股走人，好像从来没和其他人一同受过通宵静坐的罪一样——就像一位网友对此事件的评论中所说的：这就叫可怜之人必有可恨之处！



4核之战
酷睿2至尊版QX6700处理器

■晶合实验室 小虫

厂商：Intel **上市**：2006年11月 **售价**：999美元（约合人民币7900元）
附件：不详 **推荐**：对处理器性能依赖很高的3D渲染、视频处理用户
咨询电话：010-85298800

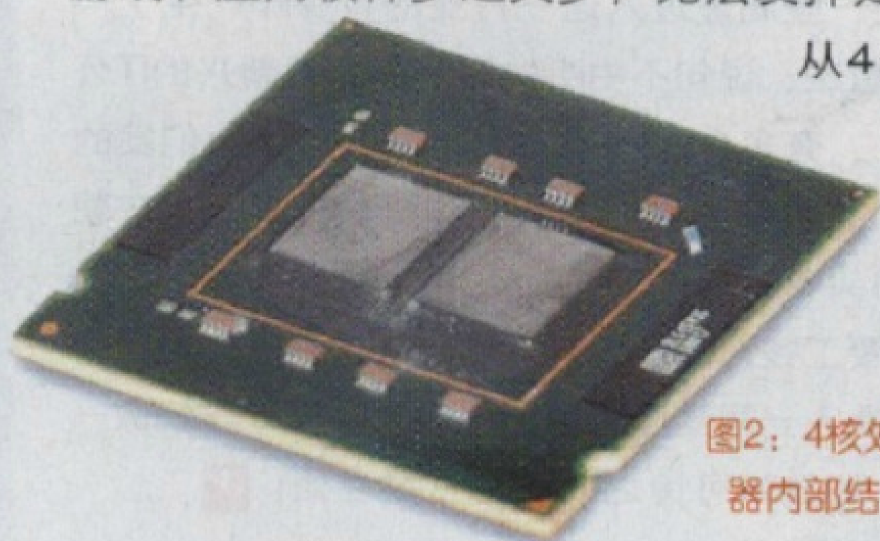
在双核处理器竞争中渐处劣势的AMD希望在4核技术上打开局面，前段时间它一反常态地在产品发布前对外公布了其65纳米工艺4核处理器“Barcelona”的部分细节。正当用户翘首企盼原定于2006年第4季度发布的Barcelona时，Intel却抢先在11月2日发布了代号为“Kentsfield”的4核处理器！

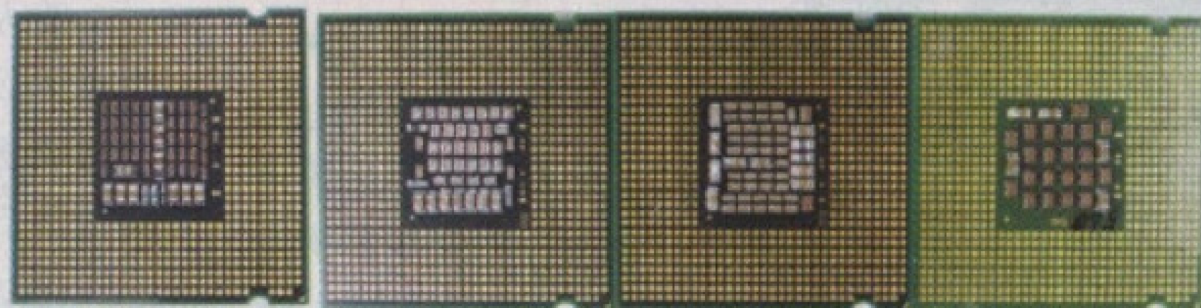
Intel的Kentsfield和AMD的Barcelona其实定位并不相同，前者是桌面处理器，后者则主打工作站，但4核对两大处理器厂商来说意义是相同的。Kentsfield目前只有一款Core 2 Extreme QX6700，编号中的“Q”是“Quad-Core”的缩写，代表4核。QX6700的主频为2.66GHz，采用65nm制造工艺、LGA775接口、1066MHz总线、(32kB+32kB)×4一级缓存、2×4MB二级缓存，支持EMT64、虚拟化、数据执行预防、深度休眠唤醒等技术。简单地说，QX6700就是两块E6700处理器在一个封装上的集合。据介绍，Intel面向主流市场的4核处理器将于2007年1季度发布。


图1：在IDF2006上展出的QX6700

Intel的第一款并行多线程处理器P4 3.06GHz（支持HT超线程技术）发布至今已有4年，操作系统、游戏、应用软件对双线程的支持已基本完善，因此Conroe甚至更早的双核处理器Smithfield、Presler一旦上市，用户即可享受到并行计算带来的性能提升。现在，4核桌面系统再次面临当年P4 3.06GHz遇到的问题——支持4线程运算的游戏和应用软件少之又少，无法发挥处理器的全部性能。

从4核开始，在一个封装上集成更多核心的处理器将加速浮出水面。在Intel透露的长远期产品规划中，我们看到了8核甚至数10个处理单元组成的内核矩阵处理器，届时还会对不同核心进行分类。如几个大的核负责通用运算处理，其他小核负责3D渲染、视频处理等专门用途。


图2：4核处理器内部结构


图3：从左至右，QX6700、X6800、Pentium EE 965、P4 560

由于集成了2块E6700核心，QX6700的功耗有所增加，最高发热量设计（TDP）达130W，而之前的X6800、E6700只有75W。另外，由于两块核心的二级缓存需通过前端总线交换数据（类似Smithfield、Presler的设计），QX6700并不能完全发挥4颗运算单元的执行效能。对现有工艺来说，QX6700不失为一个水到渠成的设计，毕竟现在对Intel来说，更紧迫的问题是在和AMD的竞争中抢占4核的制高点。随着工艺进步，将来一定会出现更高效的4核系统。


图4：Core 2 Extreme QX6700测试样品

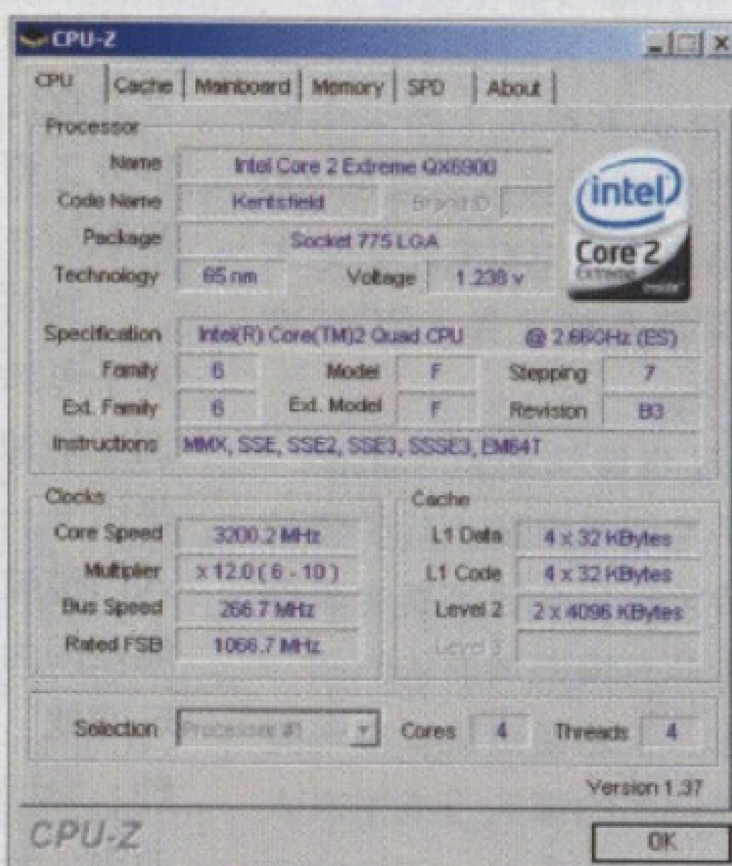
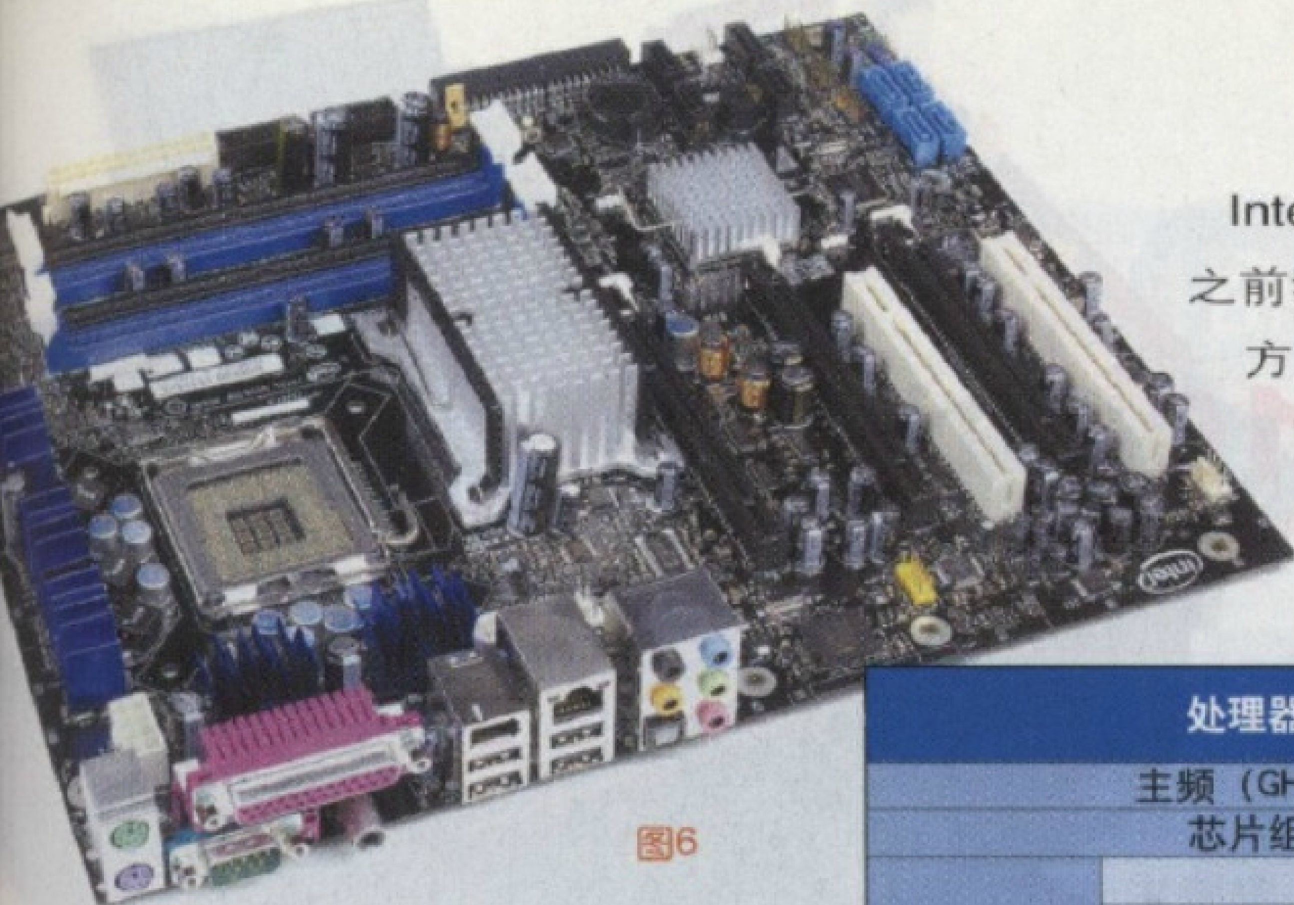


图5：超频状态信息

与往常一样，我们于第一时间拿到了Intel提供的处理器测试套件。QX6700在外观上和其他775针脚的处理器很难区分开来，照例只是背面电容经过少许调整，重量也几乎没有增加，现在的处理器生产工艺实在令人惊叹。最新版的CPU-Z v1.37软件可完美识别QX6700。送测工程版处理器没有锁频，在风冷状态下不提高额定电压可稳定工作在12倍频下（国外网站上有的批次可工作在13.14倍频），从2.66GHz超频至3.2GHz，其超频能力非常可观。


图6

Intel测试套件的主板是采用i975X芯片组的D975XBX2（图6），与之前我们使用的D975XBX相比，外观变化甚微，只是在性能和功能方面有所改进，如提供超频选项等。它升级到最新BIOS后可通过“Core Multiplexing”（多路内核）技术关掉两个核心，使QX6700变成E6700，这样做的好处是在无法利用4线程优势时降低处理器功耗。据Intel介绍，现有支持Conroe处理器的平台均可向上支持Kentsfield，但需通过升级主板BIOS更新处理器微代码。

我们的测试平台采用Intel D975XBX2主板（i975X+ICH7DH）、讯景GeForce 7800 GT显卡（256MB 256b显存、核心/显存频率为450/1050MHz）、迈拓MaXLine III硬盘（250GB、7200r/min、16MB缓存）、2×1GB博帝DDR2 1000内存（设定在DDR2 800、5-5-5-16）；操作系统采用英文Windows XP SP2，按照WorldBench5测试环境要求配置，安装Intel INF驱动8.0.1.1002版、NVIDIA公版显卡驱动8.4.2.1WHQL版。

从测试成绩可看出，目前的测试软件、游戏大部分不支持4线程运算。由于主频较低，QX6700的大部分成绩较X6800低10%左右。而在能较好支持4线程的测试软件中，如CINEBench 2003、MainConcept H.264、3DMark 06、SiSoft Sandra 2007 SP1等，QX6700的成绩较X6800可提升39%～55%，甚至更高；DivX 6.25、Photoshop CS对4线程的支持不够完善，性能提升幅度在5%～19%。

测试成绩表

处理器		QX6700	Core2 E6800	Core2 E6800	Pentium EE 955	Pentium EE 840	P4 XE 3.73GHz
主频（GHz）		2.66	2.93	2.93	3.46	3.20	3.73
芯片组		i975X	i975X	PT890	i975X	i975X	i975X
WorldBench 5	总得分	151	167	156	118	106	119
	ACDSee 5.0（秒）	339	316	333	408	450	394
	Photoshop 7.0.1（秒）	216	196	202	314	351	311
	Premiere 6.5（秒）	288	268	284	411	447	403
	Nero 6.0.0.3（秒）	204	194	196	207	210	206
	3ds max 5.1（DirectX）（秒）	201	185	197	259	271	243
	3ds max 5.1（OpenGL）（秒）	332	250	253	322	331	311
	Office XP SP2（秒）	491	459	460	507	519	488
	Media Encoder 9.0（秒）	201	181	183	300	379	323
	Mozilla 1.4（秒）	258	208	262	417	486	393
	Mozilla 1.4+Media Encode 9.0（秒）	282	252	316	480	702	551
	Jukebox 7.10（秒）	359	331	332	462	505	440
	VideoWave Movie Creator 1.5（秒）	201	187	197	242	263	255
	WinZip 8.1（秒）	196	177	184	290	335	270
Winstone 2004	CC Winstone	47.5	51.8	48.1	36.0	32.1	36.2
	Business Winstone	38.7	40.7	38.3	28.9	26.9	29.8
SiSoft Sandra 2007 SP1	CPU Arithmetic Dhrysone（MIPS）	49 145	27 092	27 185	16 919	15 715	9 204
	CPU Arithmetic Whestone（MFLOPS）	33 010	18 766	18 715	21 016	19 429	11 396
	CPU Multi–Media Integer（it/s）	289 537	162 237	161 785	50 476	46 736	27 165
	CPU Multi–Media Floating（it/s）	157 198	87 283	87 128	65 410	60 372	35 371
	Memory Int（MB/s）	5 607	5 636	4 086	6 606	5 117	6 618
	Memory Float（MB/s）	5 609	5 639	4 087	6 588	5 112	6 620
	File System（MB/s）	46	48	46	46	46	47
CINEBench 2003	Single CPU Rendering（CB–CPU）	452	510	503	306	283	328
	Multiple CPU Rendering（CB–CPU）	1 468	946	935	663	614	395
	CINEMA 4D（CB–GFX）	515	571	490	405	369	434
	OpenGL Software Lighting（CB–GFX）	2 051	2 299	2 276	1 604	1 484	1 729
	OpenGL Hardware Lighting（CB–GFX）	4 246	4 474	3 889	2 831	2 814	3 970
Super π Mod 1.1	104万位π值运算（秒）	19.204	17.313	17.969	39.86	40.516	34.391
Lame 3.97	701MB Wav文件编码（秒）	221	200	200	328	355	305
DivX 6.25	3000帧视频编码（秒）	23.23	27.73	33.39	39.86	43.87	54.89
WinRAR 3.60	I386目录压缩（秒）	37.39	36.47	36.88	43.71	47.66	42.32
MainConcept H.264，H.264编码（秒）		348.53	534.03	555.08	763.27	828.25	1 306.08
3DMark 06	3DMark	4 426	4 354	4 340	4 176	4 117	3 805
	CPU Score	3 919	2 602	2 507	1 928	1 839	1 110
3DMark 05	3DMark	7 584	7 906	7 808	7 306	7 116	7 203
	CPU Score	10 197	11 131	8 888	7 580	6 296	5 872
DOOM3	1024X768 High（fps）	168.8	176.4	159.5	145.8	125.2	116.2
	640X480 Low（fps）	211.2	237.8	179.8	155.2	131.6	116.7
Half–Life2 C17场景	1024X768（fps）	89.66	100.05	85.00	63.69	52.95	60.71
	640X480（fps）	91.68	101.82	86.04	65.76	54.33	61.17





从目前的应用环境看，只有3D渲染、视频处理用户能从4核处理器得到明显的性能提升，其他用户仍需等待相应的软件、游戏提供对4线程的支持。尽管如此，作为第一款4核处理器，Intel QX6700给桌面平台带来的深远影响仍是难以估量的。

炫目度：★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★☆

SOHO一族好伴侣
——佳能PIXMA MP510多功能一体机

■晶合实验室 小虫



厂商： 佳能（Canon） **上市：** 已上市 **售价：** 1500元左右

附件： 说明书、驱动/软件光盘、墨盒、打印头、A4及4×6相片纸一套、相关连线等

推荐： 注重效率和性价比的中低端家庭与办公用户

咨询电话： 010-95177178

佳能近期发布了几款新的喷墨多功能一体机，MP510是其中的中低端型号，集1.9英寸彩色液晶屏、快速打印/复印、双向进纸、直接照片打印等多种功能于一身。

MP510的外观设计是其一大亮点，采用银灰、灰、蓝3种颜色进行巧妙地搭配、组合，整体看上去非常时尚。前后进纸器和液晶屏都采用折叠设计，可快速还原到最小体积（图1）。液晶屏和操作台位于机身上方右侧，使用非常方便（图2）；读卡器、USB输入则位于操作台下方（图3）。MP510支持从CF、SD、MS、SM卡直接打印，及与支持PictBridge的拍照设备联机打印；无线传输方面支持红外传输，还可通过选配件支持蓝牙v1.2标准。



图1

MP510采用4色独立分体喷墨打印系统，黑色墨盒为PGI-5BK、其他色为CLI-8C/M/Y，打印精度高达4800×1200dpi。该系列墨盒采用了佳能ChromaLife100色彩恒久保真技术，号称可使相片在相册中保存100年，耐光保存30年，耐气保存10年。打印头可方便地拆下进行维护，不过其快速安装指南中未详细给出打印头和墨盒安装步骤的示图，对初次使用的用户来说有一定困难。扫描采用CIS感光元件，扫描精度1200dpi，稿台最高支持A4/LTR尺寸的反射稿，不支持透扫。



图2

考虑到MP510的定位，我们着重测试了一下它的各种速度指标：开机启动就绪时间为28.2秒；默认设置下的彩色文档打印首页输出时间25.6秒，每分钟可打印3.2页；黑白文档打印首页输出时间13.9秒，每分钟可打印7.2页；A4幅面照片最高精度无边距打印用时195.8秒（彩色和灰度打印用时相当），4×6幅面用时74.5秒；单张A4幅面彩色复印用时36.8秒，黑白复印用时14.9秒；4×6相片扫描300dpi用时10.2秒、600dpi用时27.1秒、1200dpi用时93.2秒；A4照片扫描300dpi用时26.5秒、600dpi用时86.2秒。值得赞许的是，MP510在各种工作状态下都相当安静，只在进纸时会发出微小的震动和声响。


图3

MP510共有1600个喷嘴，其中黑色320个、黄色256个、青/品红各512个。青色和品红墨点最细可达2微微升，黄色为5微微升。实际照片打印效果相当细腻，基本上观察不到墨点；遗憾的是色彩偏黄倾向较明显，且很难校准，细微处的层次、锐度较中高端照片打印机有差距。扫描方面，佳能的ScanGear v12.0.0软件界面十分友好，图像锐度令人满意，色彩还原方面仍有偏黄倾向。此外，由于CIS感光元件的特点，不适合扫描立体物件。其复印效果良好，彩色复印的清晰度稍有欠缺，色彩也较淡；文本打印效果几可媲美激光打印机，但彩色打印时图片上的油墨干得较慢。



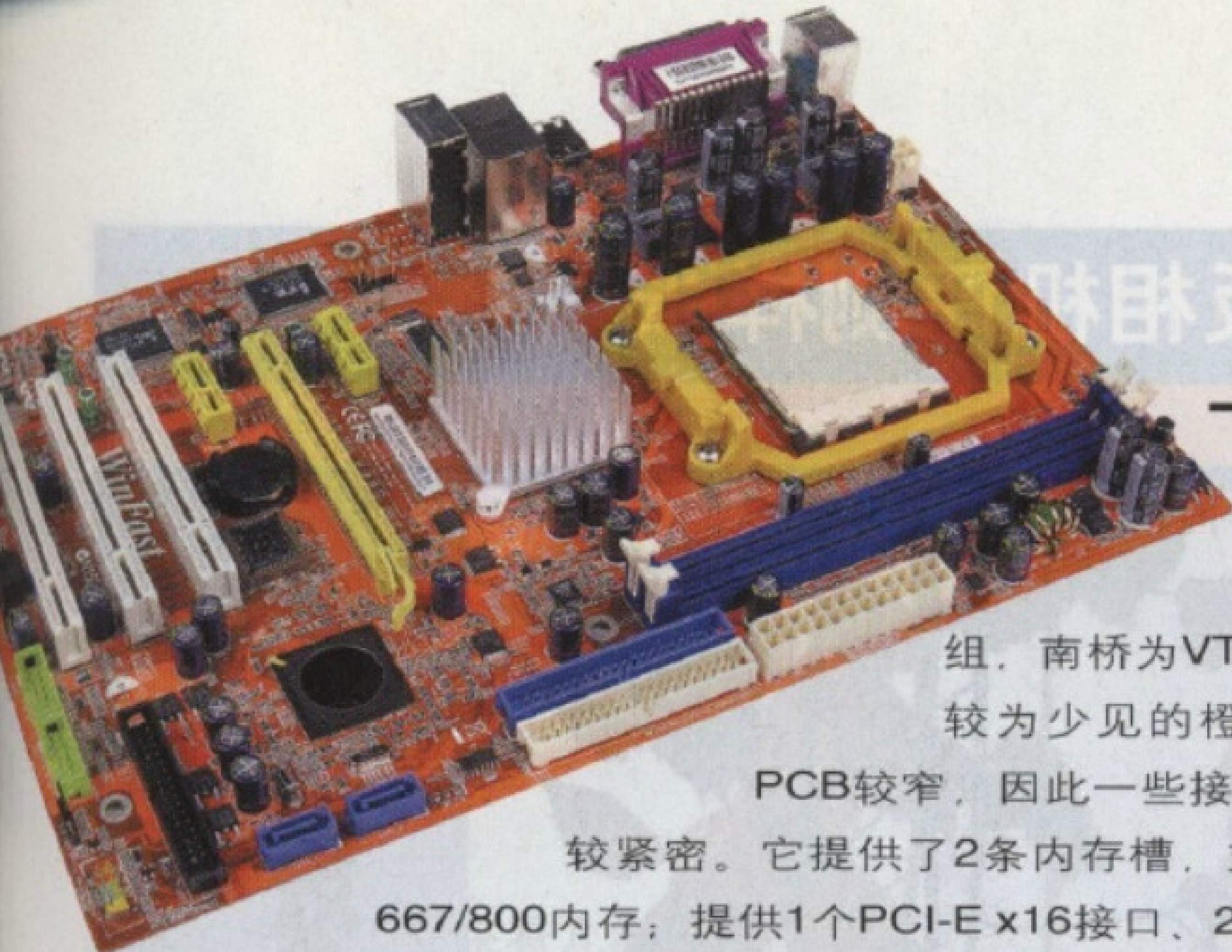


佳能MP510是一款定位明确、设计独到、使用方便、维护简易的多功能一体机，在测试中表现出很高的成熟度，速度表现也令人满意。尽管最终打印、复印、扫描效果不算很出色，但其综合表现在同价位产品中仍首屈一指，具有非常高的性价比和易用性，且市场价格有较大浮动空间。

炫目度：★★★★

口水度：★★★★

性价比：★★★★☆



低价AM2主板先锋
——富士康K8T890M2AA

■晶合实验室 魔之左手

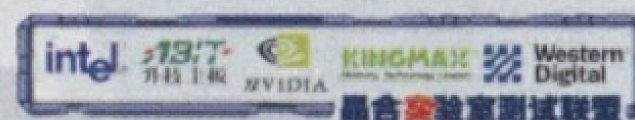
富士康WinFast K8T890M2AA-RS2H采用VIA K8T890芯片组，南桥为VT8237R－Plus，支持1GHz HyperTransport总线。该主板采用较为少见的橙色PCB，由于PCB较窄，因此一些接口的安排显得比较紧密。它提供了2条内存槽，支持DDR2 533/667/800内存；提供1个PCI-E x16接口、2个PCI-E x1接口及3个PCI接口；另外还有ATA/133和SATA 150接口各2个，支持SATA Raid。板上集成ALC653 Codec和RTL8100C网络芯片，提供音频输出和10/100M网卡接口。

厂商： 富士康　**上市：** 2006年11月
售价： 588元
附件： 驱动光盘、说明书、相关连接线等
推荐： 低端AM2用户的理想选择
咨询电话： 800-830-6099

测试成绩表

测试项目		成绩
Business Winstone 2004		26.2
SisoftSandra 2007 SR1	内存带宽Int Buffered aSSE（MB/s）	8715
	内存带宽Float Buffered aSSE（MB/s）	8710
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	30.953
3DMark 05 v1.20	1024X768/32位色	7427
3DMark 06 v1.02	1024X768/32位色	4183
DOOM3	Low Quality 640X480	170.8
	High Quality 1024X768	156.9
Half-Life2 C17场景	640X480	87.01
	1024X768	86.43

测试平台采用Athlon64 FX 62处理器、讯景GeForce 7800 GT显卡、迈拓MaXLine Ⅲ硬盘、DDR 800内存1GB×2，安装英文WinXP专业版+SP2，采用主板自带驱动和NVIDIA公版显示驱动91.47版。





富士康WinFast K8T890M2AA-RS2H主板不仅能很好地支持低端AM2接口处理器，在使用高端处理器时也表现出相当不错的性能和稳定性，且提供了较全面的基本功能，非常适合中低端玩家选购。不足之处是其内存扩展能力有限，也没提供IEEE 1394等扩展接口。P

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

超高频GB级的诱惑
——博帝战斧DDR2 1066内存

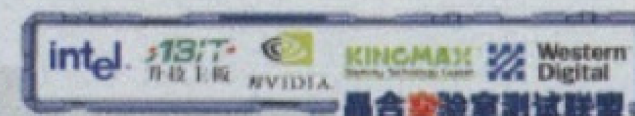
■晶合实验室 狂暴鸭



全新构架的AM2 Athlon64完全支持DDR2 800内存，与Intel发展道路相同，各内存品牌也纷纷推出更高端的DDR2产品。作为美国知名的高端内存品牌，Patriot Memory（博帝内存）最近也在中国内地市场推出了其战斧系列的DDR2 1066（PC2-8500）内存。

该内存采用6层PCB，被厚重散热片覆盖；正面8颗FBGA封装的美光颗粒组成16×64MB，共计1GB容量；颗粒四周的金属铜层可有效阻挡信号干扰，默认延迟为5-5-5-9。由于目前没有能正式支持DDR2 1066的主板，我们采用华硕M2N32-SLI Deluxe（nForce 590 SLI芯片组）+Athlon64 FX 62测试其在DDR2 800下的低延迟设置（4-4-4-12）表现。在Sisoft Sandra Pro 2006中，Int Buffered iSSE2和Float Buffered iSSE2内存得分分别达8 686MB/s和8 639MB/s，性能表现极佳（之前测试的某品牌DDR2 800内存，5-5-5-15延迟下的成绩为6 418MB/s和6 417MB/s）。

厂商： 博帝内存（Patriot Memory）
上市： 2006年11月
售价： 4480元（1GB×2套装）
附件： 无
推荐： 采用高端Intel平台或AMD AM2平台的玩家
咨询电话： 0755-83781117（伟仕代理）





全新的构架升级引来周边部件的更新换代，DDR2在今年正式取代DDR成为市场主导。尽管目前尚无正式支持DDR2 1066内存的芯片组，但在相关厂商的努力下，更高频率的内存在未来会有用武之地。博帝内存刚进入内地市场，其高品质的产品为预算充足的发烧级玩家提供了新的选择。P

炫目度：★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★

尼康D80数码单反相机评测样张

注：评测文章见本期第39页



人像样张，f14,1/125s，闪光灯下D80自动白平衡相当准确，人像肤色表现略有偏红（似乎是尼康风格取向问题，以往机型更明显）



逆光样张，f8,1/500s，植物叶茎在阳光直射下通透漂亮，层次感不错



夜景晚霞样张，f8,1/20s，冷调夜色下暖调的云霞显得非常美丽，ISO100很好地压制了噪点



环境样张，f5.6,1/200s，综合考察套机素质，长焦拍摄可以获得很好的景深效果，光学素质也较好

蚊子商业模式何时休？

本刊记者 生铁

让我们先来看几组数据。

中国信息产业部公布，2006年截至3月底的首个季度，全国移动电话用户较上年底增加1626.5万户，月均增长542万户，全国手机拥有量达到4.097亿户。另外，移动短信业务量达988.2亿条，同比增长47%。

国家工商总局发布的2005年申诉十大热点当中，电信服务类申诉达47 673件，居二十大类服务消费申诉首位。中国消费者协会2005年投诉显示，手机已连续几年高居中消协投诉榜首。几乎每10件投诉中就有一件是投诉移动电话的。

我们把移动通信服务行业每月在不知不觉中骗取手机用户几角钱、几元钱的不良资费欺诈行为，称之为“蚊子商业模式”。

万圣节遇“鬼”

就在万圣节的这天晚上，笔者在QQ上接到了一个朋友的短信息。在这个短信息里写道：“给你点了首音乐，还留了2句话，手机打I259076024听听，挺好听的”。

我觉得奇怪，不过稍微想想，就知道这不会是朋友发来的信息，而是QQ木马程序在作祟。但是它并没有让我登录XX网站，而是让我用手机点歌，这肯定又是讨厌的SP厂商搞的手机收费项目。我并没有在意。

第2天，我的同事Artec对我说起了这样一件事。

就在前两天晚上，一个很少通过QQ联系的老同学突然在Artec的QQ上给他留言，说好久没见了，给他点了首歌，要他用手机拨打12590808086，还说什么一定要去听，听完就知道他的心意了。聊天记录如下：

友人 23:34:09

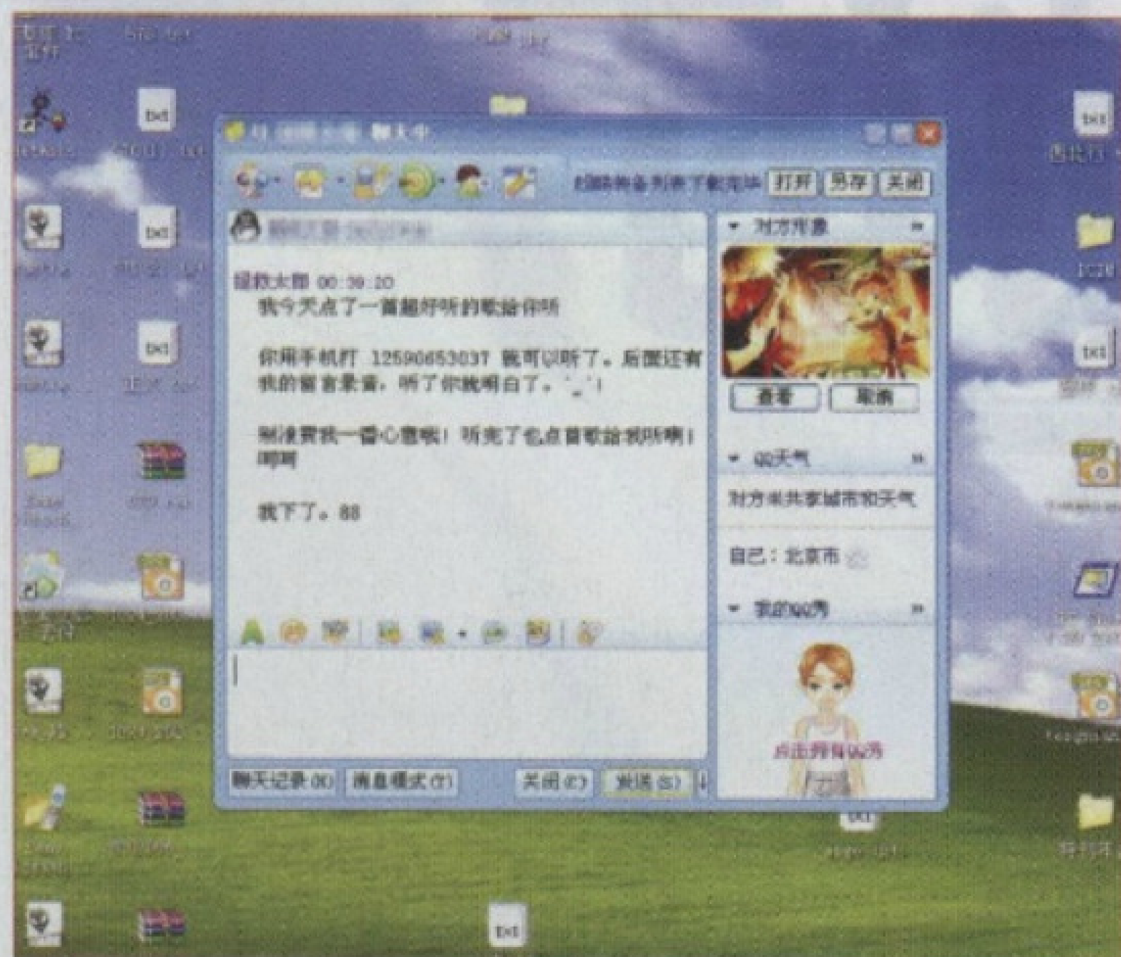
我今天点了一首超好听的歌给你听。你用手机打12590653037就可以听了。后面还有我的留言录音，听了你就明白了。^_^!

别浪费我一番心意哦！听完了也点首歌给我听啊！呵呵，我下了。88。

Artec 22:27:27

似乎是个圈套啊！

Artec第二次收到的是同一样的信息，只是号码变成了12590808086。


Artec收到的感染了木马程序的QQ短信截图

Artec说：“因为这个信息的措辞比较奇怪，并且连续两遍相同的留言，而且我们很少在QQ上沟通，因此我比较怀疑，没有直接打那个号码。先去网上搜索了一下这个号码，发现‘12590’属于中国移动提供的收费点播服务号码，然后去中国移动的网页查了下这个服务的收费情况，再给中国移动的客服热线10086打电话问了一下。同时在我搜索这个号码的时候……我就觉得其中肯定有文章了。”

听了Artec的话，我知道他和我一样遇到了“鬼”。

搜鬼

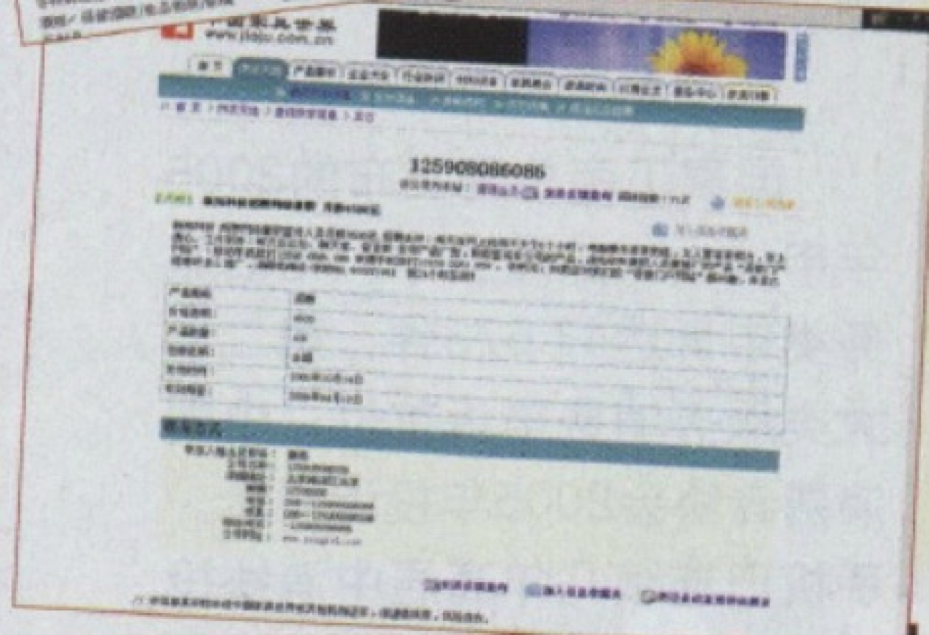
记者分别拨打并在网络上搜索了上述的3个号码。搜索12590653037这个号码时，记者看到网络上有人询问：“有谁知道12590653037是什么意思？我今天在QQ留言里收到一则这样的短消息：‘你用手机打12590653037就可以听了。后面还有我的留言录音，听了你就明白了。’想问一下有谁知道这是什么意思？盼！谢谢！”

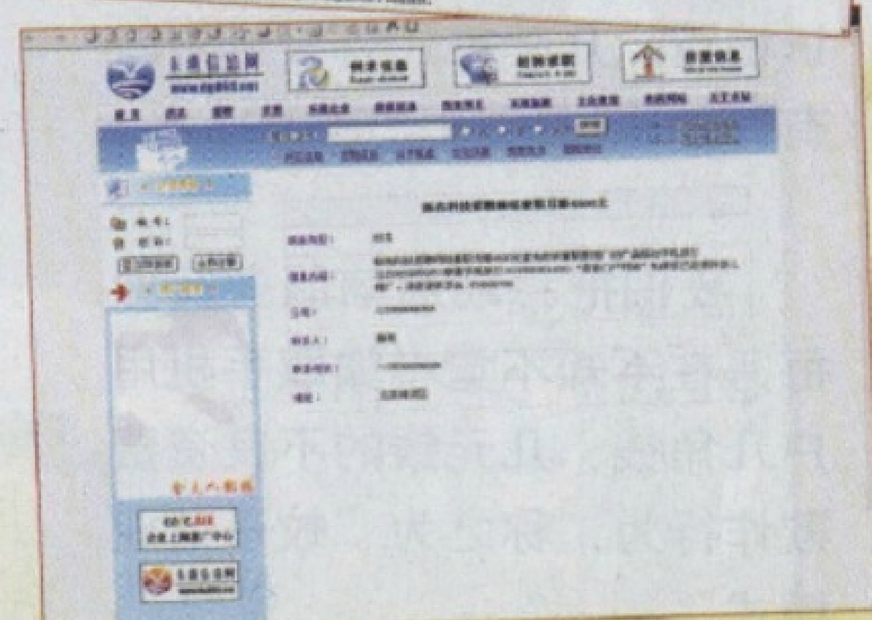
有网友回帖回答他说：“这是免费点歌的系统发出的，收到的人如果拨打是要收取费用的。前面开头是12590就是收费的声讯电话，不便宜‘滴’。你要真的打了那就亏了。”

在搜索12590808086这个号码时，记者在两家网站上搜索到Artec曾经提到的招聘信息。

“新亮科技——招聘网络兼职宣传人员月薪3500元，招聘条件：每天在网上时间不少于6个小时，电脑操作非常熟练，为人要有亲和力，有上进心。工作职责：每天在论坛、聊天室、留言板发布产品广告，积极宣传本公司的产品。请先收听兼职人员要推广的产品‘语音门户网站’：移动手机拨打12590808086，联通手机拨打101590951058。收听完，如果您对我们的‘语音门户网站’感兴趣，并且已经想好怎么推广，请跟我细谈！我的QQ：444971941。我24小时在线！”






“新亮科技”在多个网站上所发的虚假招聘广告

联系人姓名及职务：新亮
公司名称：125908086086
详细地址：北京海淀区
邮编：12590808
电话：086-125908086086
传真：086-125908086086
移动电话：125908086086
公司网址：www.xingirl.com

记者数次加了这个招聘信息所留下的QQ号码，但是该号码从来没有通过记者添加好友的申请。这一QQ号码的个人说明里写道：拥有短信网关源码（VC++）、彩信网站源码（asp&sql）、IVR程序（青牛/新太）、IVR产品、彩铃、Wap源码（java&Orcal）图片铃声语音产品、歌曲版权、活跃手机号、群发卡源、自消费卡源，运营商关系解决投诉，联通全网证，短信wap全网接入。并且可以作移动联通Wap软硬捆绑用户。

记者用自己的手机拨通了前两个12590的电话号码，拨出时经常为占线和无人接听。3500元的月薪，不要求学历，又是兼职，而且QQ联系不上，就只能通过手机拨打电话去了解这项兼职工作的详细情况，还要求"收听完"；再加上这一招聘信息从不在智联招聘等收费的专业招聘网站去发，这其中的欺诈嫌疑一目了然。



SP企业真实的形象是这样么？

三遇"白骨精"

在拨打1259076024这个号码时，记者则听到了如下的一段录音。

"您现在收听的是XX通信有限公司的歌声传情。忙时通话费每分钟0.3元，闲时通话费每分钟0.15元，信息费每分钟1元。以上信息免费。"

接下来是一个很嗲的女孩声音：

"我是移动传情小天使，来为你传达朋友的一份心意。你的人缘一定非常的好，这不，一位关心你的朋友为你点了一首歌，这可是他精心为你挑选的哦！我想，你一定会非常喜欢这首歌。听完这首歌后，你别急着挂电话噢，你的朋友还为你带来了神秘的祝福呢。好了，一起来听歌吧。"

记者记录了一下时间，从15:28分开始播放一首音质模糊不清的歌曲，到15:30分时，伴随着音乐，开始有一个鬼祟的女人声音从话筒中传出来："能猜到我是谁么？你什么时候嫁给我啊？离别的日子真的挺孤单的，不知你在远方还好吗……真的是不能打扰你的好心情……

"啊，对了，有件事情我想了很久很久。也许等我心情好了的时候吧，我再回来，或许，我不会再回来。你会祝福我么？我就知道了，你一定会祝福我的。好了，祝福我吧……"



SP企业面对客户都是以天使形象出现的么？


操作简单便捷是拨号点播业务的特点之一



很多手机用户没有发短信的习惯

由于音质太次，语言又太猥琐絮叨，记者实在没能把她的话全部都记录下来。这样又过了两分钟，当她说完这一套废话后，那个很嗲的女孩声音又登场了："收听完好听的歌曲和祝福后，让我带你去其他好玩的地方转转吧。按手机2号键，港台歌曲，3号键……"

记者第二天再次拨通这个号码后，移动传情小天使不见了，话筒里传出来一个很下等的女人声音，她说了如下的一段话：

"喂，你这个家伙，我不联系你，你就不打算找我是吧？非得我用这种方式提醒我的存在啊？你就那么忙啊？你大爷的。"（记者无语……）

"最近很不开心，又有两个男人追我呐。我也不知道，我是不是经常给男人误会对他们有意思。有一个，是小男人一个，一点都不成熟，那天，兴冲冲跑到我办公室给我送花。我靠，有这么让人下不来台的么。我对他SAY NO，他居然哭了！我问为什么，我这儿又不是未成年人收容所！另一位倒是成熟，有钱有房，可就是人有点土，我怀疑是在农村长大的，我给你学他讲话啊……"（又一通废话）

"其实，我工作没什么起色。我做广告的么，你知道，最近没出单，老板还可以，他对我还是有点好感的么。老板娘的脸就拉得老长，好像我欠他一个老公似的。唉……跟你说这些也没用……说真的，一个女人，要赚点钱，真难呀。人为什么要长大呢？好啦，又和你罗嗦了很多，不知道为什么，跟你罗嗦好多，心情好多了。给你点首歌听，不许不喜欢！没听完不许挂电话！"接着又是一首音质极差的流行歌曲响起。

当我第三次拨通这个号码时，听到的第一句话是"恭喜你，你收听时间已经超过了9分钟，你已经成功得到系统赠给你的惊喜礼物。"

听到这里，记者已经觉得忍无可忍了。那3个女人没文化没逻辑没教养污言秽语的录音使记者受到了严重的刺激，我不禁联想到了《西游记》里几次三番变着花样骗唐三藏一行人的白骨精。

“您尽量不要打这个电话”

说了半天，这3个以12590开头的电话服务，还是SP商家用来想方设法让用户掏银子的！可这12590到底是什么业务呢？

记者上网查了一下，原来这是中国移动的一项拨号点播业务（又名语音杂志业务）。用户使用手机直接拨打与点播信息相对应的电话号码，相当于以“12590＋业务号码＋信息代码”这样信息点播的形式向SP短信中心发出请求。短信中心对这个请求进行系统自动处理，并以短信的方式向客户手机回复客户请求的信息，客户就可以直接收听到点播的相关短信息。客户在使用此项业务时不需要进入短信编辑界面，只要像平常打电话一样在手机上拨打12590系列号码，稍后即可获得相应业务的短信回复。

这种语音杂志业务操作简单便捷，不用申请，无需注册，就像打电话一样。拨打以12590为字冠的语音接入号码，随时随地收听所需要的应用内容，并可根据提示音进行按键操作，参与到互动的服务中。用户无论在漫游地还是归属地，直接拨打该接入号码，不用加拨区号和其他字冠。

用户拨打某项业务时，收取费用包含基本通话费和信息费两部分。

其中基本通话费如下：

1.用户在归属地作为主叫方使用相应业务时：

7:00～23:00（忙时）基本通信费为0.3元/分钟；

23:00～次日7:00（闲时）基本通信费为0.15元/分钟。

2.用户在漫游地作为主叫方使用相应业务的基本通信费为0.5元/分钟。

但是信息费根据各个业务不同是否还有相应的定价呢？资费又是否仅限于这每分钟3角钱、5角钱呢？

记者随即拨通了中国移动的客服热线10086，下面是中国移动的工作人员与记者的一段对话。

记者：“您好！我想问一下，12590这个号码主要是什么业务？”

工作人员：“它属于语音杂志性质的业务。您是不是拨打了这个号码（听起来对方对我要询问的事情很有经验了）？”

记者：“是的，有人给我点歌了。它的资费大概是怎么收取的？”

工作人员：“通话费忙时3角，闲时也就是晚上23点到第2天凌晨7点收费是1角5分。不过如果您拨打电话收听点歌了，SP还会单独收取一笔信息款（信息费）。”

记者：“这个信息款是多少钱？”

工作人员：“这是由SP公司自己定的。每家公司不同，一分钟可能会收多少钱……”

记者：“什么样的公司可以申请办理这样的业务？”

工作人员：“属于移动的SP授权合作商才可以办理这种业务，不过它的资费是比较高的。您尽量不要打这个电话……”

记者（打断对方）：“我已经打了。”

工作人员（继续说）：“……这个资费会很高，可能拨打一次要花10元。”

记者：“是么？如果我只拨打过一次这个电话，以后它不会把我手机捆绑了，每月都跑来收我钱吧？”

工作人员：“这个不会。打一次就收一次的钱。”

记者：“这项业务是什么时候开通的？”

工作人员：“稍等，我帮您查一下……是2003年5月1日开通的。以后别打这个电话就好了。看您办什么业务，如果要下载彩铃，直接从网站下载就行，不用打这个电话。如果想给朋友点歌再打这种电话。”

记者：“……”

连中国移动的这位好心的工作人员都劝记者不要拨打以12590为开头的电话，可是记者竟打了3次，真是欲哭无泪啊……

12590的谐音是“一按我就灵”。回过头再看看这“一按我就灵”自我推介的三大特点吧：

1.操作简单。用户只需通过拨打号码就可点播，使较为繁琐的操作过程变得简单容易。

2.降低短信业务使用门槛。用户甚至不需要设置短信中心，只需会打电话，就可使用信息点播业务，解决了短信消费大众化的瓶颈，大大降低了用户使用短信数据业务的门槛。

3.资费便宜。

看看这些特点，记者想问的是，这到底是降低了用户使用的门槛，还是降低了某些SP商家收费的门槛呢？到底是资费便宜还是赚钱方便了呢？

一种无奈

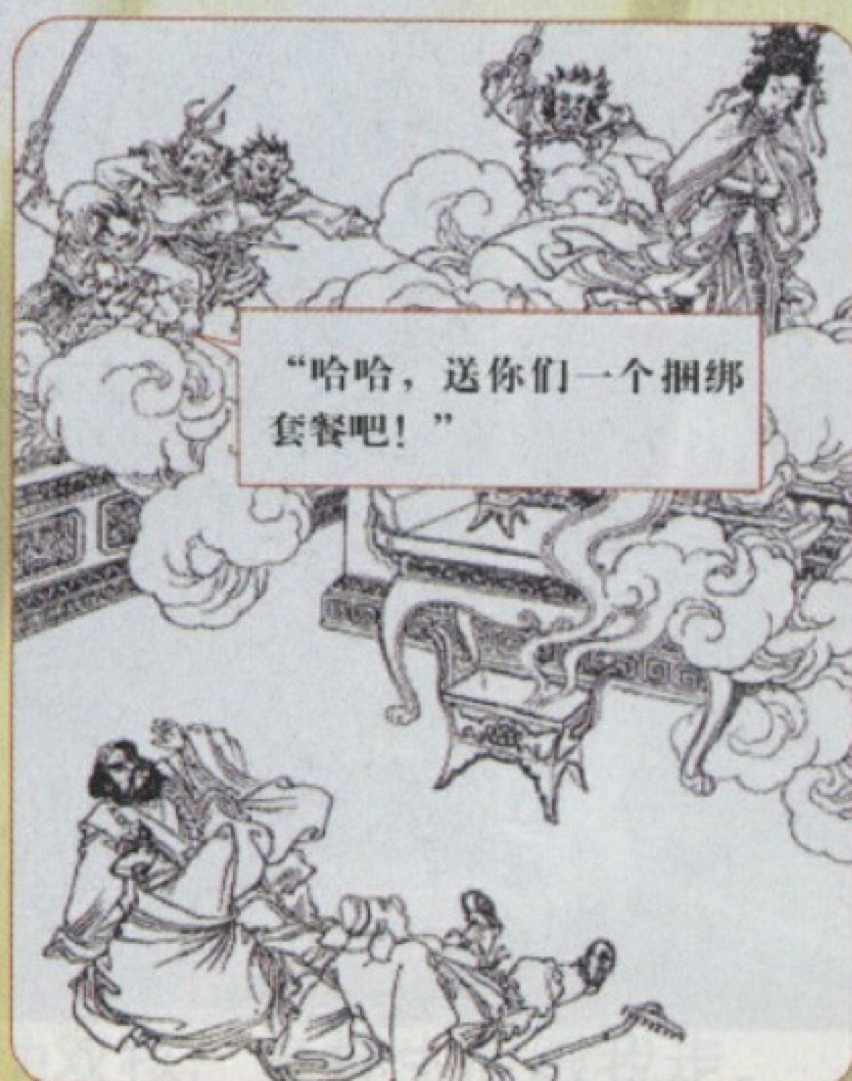
看到这里，大家明白了，说了半天，这“白骨精”露出了原形。原来记者遇到的情况还是久而未决的SP短信欺诈问题。

短信的问题一直是我们刊物最关心的问题。两年前就作过专门的深入报道，对当时就很严重的SP乱收费问题作了深入的分析和报道。此后的关注也未有间断。在今年6月2日信产部发出《关于开展治理和规范移动信息服务业务资费和收费行为专项活动的通知》、中国移动推出“二次确认”政策时，我们也特意作了相关的报道。可是快半年过去了，情况又有什么变化呢？捆绑订阅没消灭，点歌服务又来了；由于几乎没有技术门槛，垃圾短信仍然满天飞。手机用户即使不再回复任何极具诱惑的短信，却又因为误拨了一个电话被骗走了几元甚至几十元的信息费。像记者所听到的那种花十几二十元钱听一个女人说一堆莫名其妙的鬼话，这算是什么内容服务？这算是什么内容服务提供商？这明明是诈骗犯！是丐帮！是吸人血的蚊子！

今年中国移动的确提出了一些新的行业规则，但它们依然是自律性质的，这只能使SP们在短期内变得老实，导致其纷纷裁员“瘦身”（不知道裁掉的人员里有没有那位“移动传情小天使”）。由于这些规则不具备法律层面的强制力，所以一旦不良SP们发现这些规则中有可钻的空子，澄清的水面仍然很容易就重新泥沙浮泛。

以我们遭遇12950的几家SP商的行为为例，中华人民共和国信息产业部2006年第314号令《关于开展治理和规范移动信息服务业务资费和收费行为专项活动的通知》中所列举的当前移动信息服务业务资费和收费方面长期存在的明码标价不规范、虚假宣传诱导用户消费、强行订制、反向订制、不事





自律性质的行业规则只能使SP们在短期内变得老实

先征求用户确认、取消困难等六大罪状中，点歌服务就占到了3条——明码标价不规范、虚假宣传诱导用户消费、不事先征求用户确认。SP行业自诞生伊始就是一个暴利行业，它目前仍是一个暴利行业，而暴利行业的共同特点就是“乱”。而在这种法律关系不明晰的情况下，用户选择拒绝付费则成为一种以暴抗暴的做法，并非长久之计。

一位在SP行业任职的朋友对记者说：“SP没有游戏规则，这是大环境造成的。要根治SP行业存在的问题，在短期内几乎是不可能的。只要有人存在的地方，就会有犯罪；有犯罪的地方，就会有警察。没有哪个国家是没有警察的，不是嘛？”

这位朋友的话里有话。正如一位SP业内评论家所认为的，单纯对SP的商业行为进行规范其实是本末倒置的行为。手机短信治理的根本在于理顺其利益机制。不论是SP厂商推出的各类短信群发，还是网站推行的短信订制业务，其背后都是以利益为衔接的。对于短信诸多问题的治理，必须首先理清在这个短信业务背后的利益链条。





只有法律才是真正的防骗利器

防骗大法？

记者觉得有义务再第1000遍向大家宣传，如何防止你的手机被无良SP商家欺骗。

1.永远不要回复自己所收到的来源号码不明的短信。

2.永远不要相信别人在短信中说你获得了任何一个你根本想不起来参与过的活动大奖。

3.永远不要往不明短信提供的银行账户里存钱。

4.永远不要相信号码不明的短信里说你家人被绑架了的荒诞话。

5.号召大家在节假日尽量不要转发SP编撰的那些庸俗无聊的祝福短信。

6.除非万不得已，千万不要随意在网络上或在消费活动会员注册登记时留下自己的手机号码，不要在街头的社会调查中公布自己的手机号码。总之一句话，就是不要轻易给陌生人留下你的手机号码。

可是这样的防骗大法难道不可笑么？你即使严格按照上面所说的去做，依然不能保证你不被SP的欺诈短信所利用，因为有些短信群发公司会利用非法手段一次性购买到数万个有效的手机号段。如果你的手机号码恰好在这其中，你还是不能避免遭到骚扰。如果出现这种情况，就只能向中国移动、中国联通、各地区工商管理部门和消费者协会投诉了。

早在2004年我的同事冰河就在一篇文章中断言“在这种乱局中发展，是看不到出路的。”然而，“涉足SP行业而又‘身家清白’的企业，几乎没有。”这样的一个事实，至今仍然存在。

治理手机欺诈收费的事情，到底怎样才能治本，这个问题不言自明。

如果说短信混乱收费这种短视行为带来的短期恶果是用户普遍对手机收费失去了基本的信任、产生畏惧情绪，以至影响到移动数据业务和移动小额支付的发展前景，那么它的长期恶果则更为严重，它将加速整个社会的信用危机，动摇我们的社会基础。

这不是几毛钱，几块钱的小事，而是整个社会的事。

在现代社会中，我们可怜的消费者面临的信用危机还少吗？

去饭馆吃饭担心是用黑心油炒的菜，喝白酒担心是假酒喝瞎了眼睛，晚上睡觉担心被子里是黑心棉，街上有人问路第一反应是遇到了骗子，买名牌电视担心显像管是洋垃圾，装修担心装修队偷工减料，买期房担心开发商缩减面积，难道消费者真的仅仅是担心么？这担心又是多少血的教训换来的？保险合同，装修合同，工作合同，所有的合同都隐藏着陷阱……现在用上了手机，上网发个短信，依然要担心被人骗……难道这一切还不够荒谬嘛？试想在普通百姓日常的经济行为中，还有多少是不用担心的呢？好像只剩下去银行存钱了吧？

就是这几毛钱，几块钱的小事，也许就在无形中摧毁着我们的市场经济秩序。

真正的防骗大法是什么？是法律。我们期待着《电信法》的早日推出。感谢政府，到那时我愿意义务帮助那3个女配音演员改邪归正，我愿意教她们学写作。

手中蓝牙不再沉睡
蓝牙应用图解攻略

■北京 Outskirts

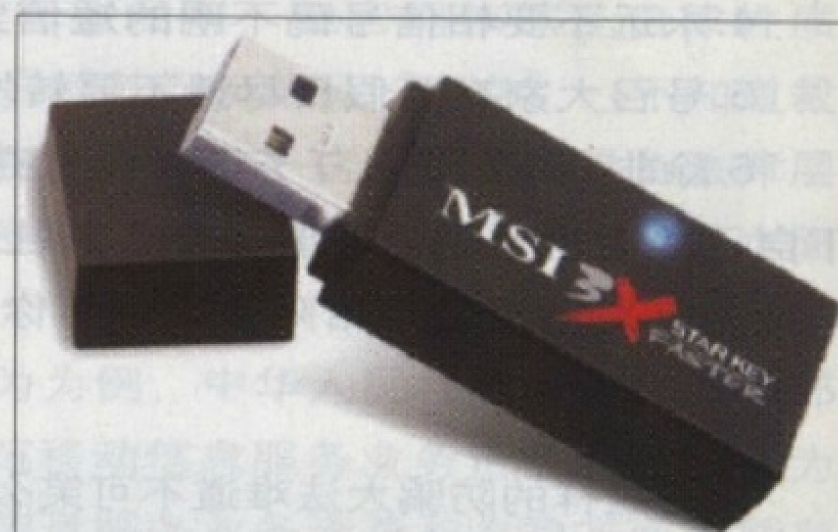
与两三年前蓝牙作为“新技术体验”的情形不同的是，现在几乎是个好点儿的手机就会打上个“蓝牙”标志，而读者手中相信还会有更多配备有蓝牙功能的数码产品。不过相同的事情也是有的，那便是蓝牙在电脑上的操作使用依旧复杂、难以上手。手中拿着一台蓝牙数码设备，面对电脑，如何充分挖掘其功能与乐趣呢？不妨随本文的图文说明一步一步来……

一、新手上路：蓝牙棒及其驱动

如果想让电脑与蓝牙设备交流，一支USB蓝牙适配器（俗称“蓝牙棒”）是必需的。一般来说，目前只要是蓝牙标准1.2的蓝牙棒，基本都能满足要求，不要过于追求“100米传输”“2.0标准”等规格，因为蓝牙传输的性能最终是由双方中规格较低的一方决定，而目前的蓝牙数码设备通常都为10米传输、1.1/1.2标准。此外控制芯片以CSR Broadcom的为好，性能稳定；当然如果你是个懒人，不想装驱动时麻烦，Broadcom的则为最佳，因为它附有最强悍的Widcomm驱动（参见下文）。

使用什么蓝牙驱动决定了你在电脑上能用蓝牙做什么事情。微软在WinXP SP2上新增了一个简单的蓝牙驱动，但可惜是“中度以上残疾”，完全不能发挥蓝牙的强大功能，我们需另寻高明。目前能找到的其他驱动中，以Widcomm和IVT的最为好用，其中后者界面亲和度高，而前者兼容性好、功能最为强悍，本文将以前者为例进行说明。

一般简称Widcomm的Windows驱动为“BTW”（BT for Windows）。笔者推荐安装其最新中文版驱动5.0.1.XX，它的优点不仅在于全面支持蓝牙2.0标准，更友好的是，在安装时不再被WinXP SP2的自有驱动所干扰（之前4.X的版本在安装后仍需较复杂的手动设定）。BTW驱动一度可用于绝大多数蓝牙



微星Star Key 2.0（3X Faster）蓝牙棒，2.0标准，100米传输距离，配合BTW 5.0.1.08驱动



Nokia 7650蓝牙手机，标准第1版S60操作系统，GPRS/WAP功能俱全

“蓝牙”一统天下的梦想

丹麦国王Harald Blatand（英译“Harold Bluetooth”）于公元10世纪将位于现在挪威、瑞典及丹麦的大部分地区统一。现在虽然这个一统天下的梦想不能再次被名为“蓝牙”（Bluetooth）的技术所实现，但经过8个年头的研究与推广，它已成为无线通信的一个重要角色。1.1版本是蓝牙较为成熟的一个技术标准；1.2更为稳定和优化，但传输速度没有变化，仍较低；2.0在速度上大幅度提高，但还没成为普遍应用的标准。因此“统一”这个梦想是否会由2.0标准来实现，我们只能拭目以待。



华硕620BT蓝牙PDA，使用PocketPC 2003操作系统

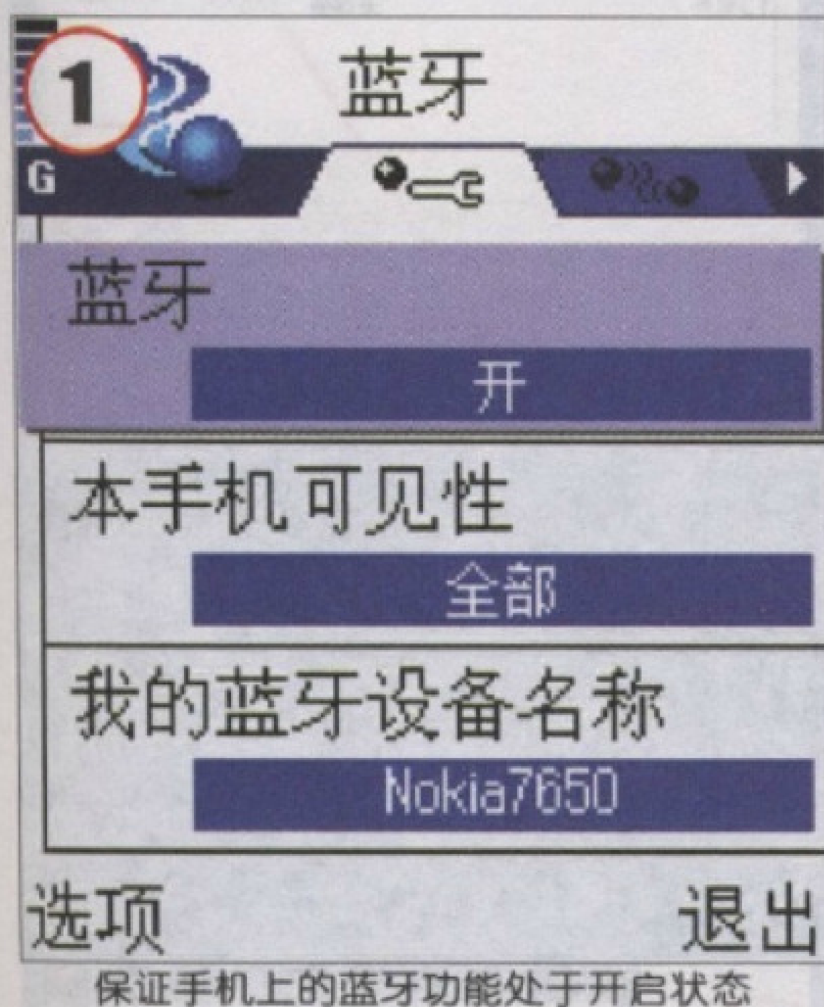
棒，但自Widcomm被Broadcom公司收购后，便开始对蓝牙棒品牌进行授权使用。不过一些爱好者通过修改，使其仍能回复到原先的适用范围，想学习和研究的读者可参考http://www.sisdown.com/Soft/PC/200510/3089.html。



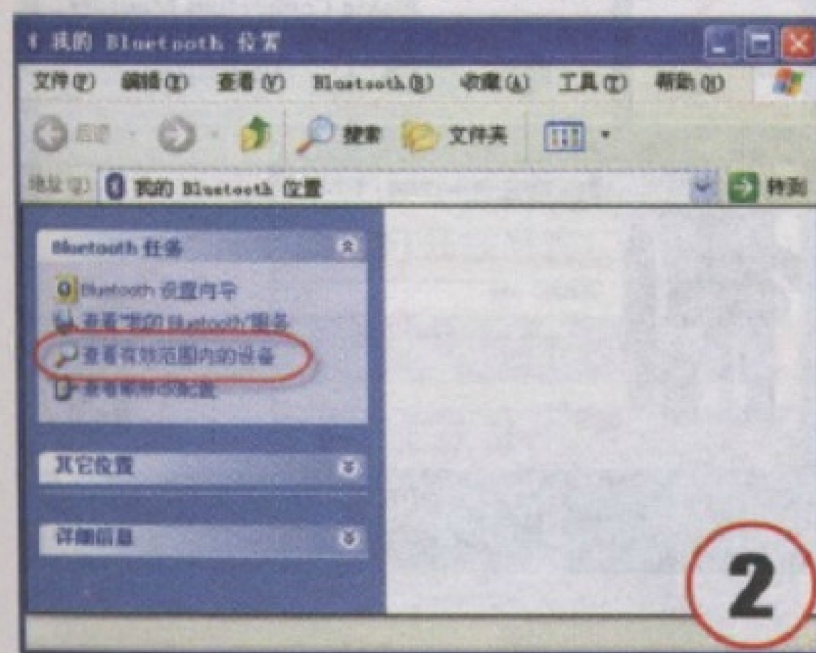
V3 BTH3蓝牙耳机，曾与多款手机配套销售

最后我们来看一下本文将使用到的相关蓝牙设备，为了避免出现新设备的兼容问题，我们尽量选择经典的标准设备来进行讲解。

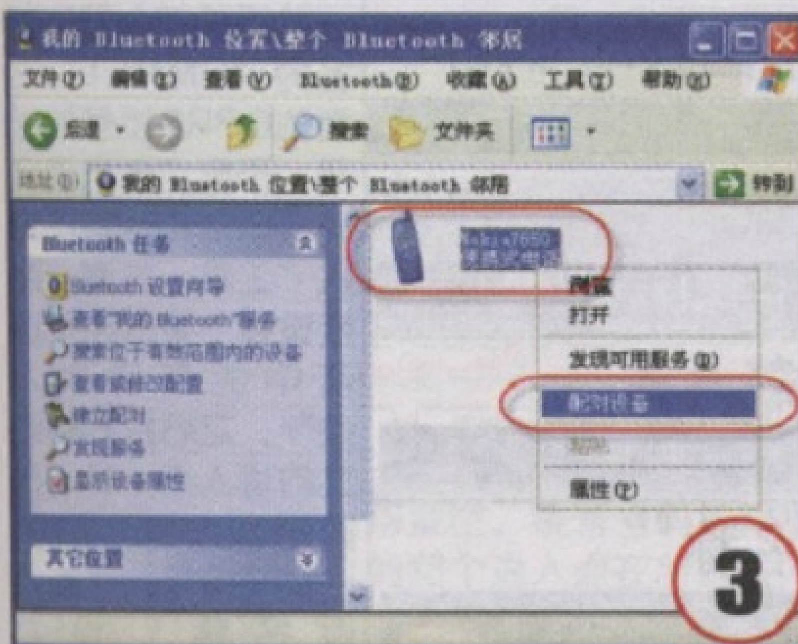
二、与蓝牙手机交换资源



保证手机上的蓝牙功能处于开启状态

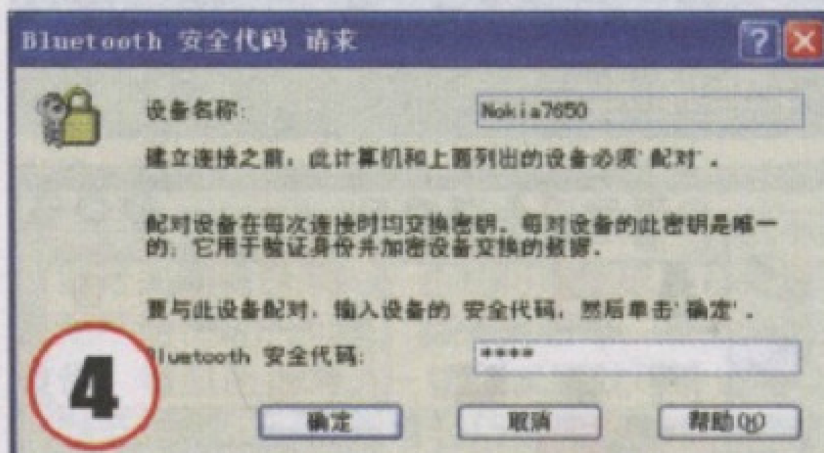


在PC上双击托盘或桌面上的蓝牙图标，打开"我的Bluetooth位置"，点击左栏任务列表中的"查看有效范围内的设备"



搜索后看到Nokia 7650的图标（图标名与手机中的设定一致），在其上右击并选择"配对设备"

本文使用标准S60系统手机Nokia 7650为例进行说明。任意两个蓝牙设备在连接前，都需要进行配对。配对时由一方发起配对请求，另一方被动接受。实际应用时尽量双方都进行一次主动配对，以了解对方会提供哪些功能（服务）。现在以PC主动配对为例说明。



在弹出对话框中输入任意安全密码，如"0000"，这时手机上将要求输入配对安全密码，同样输入"0000"即可完成配对

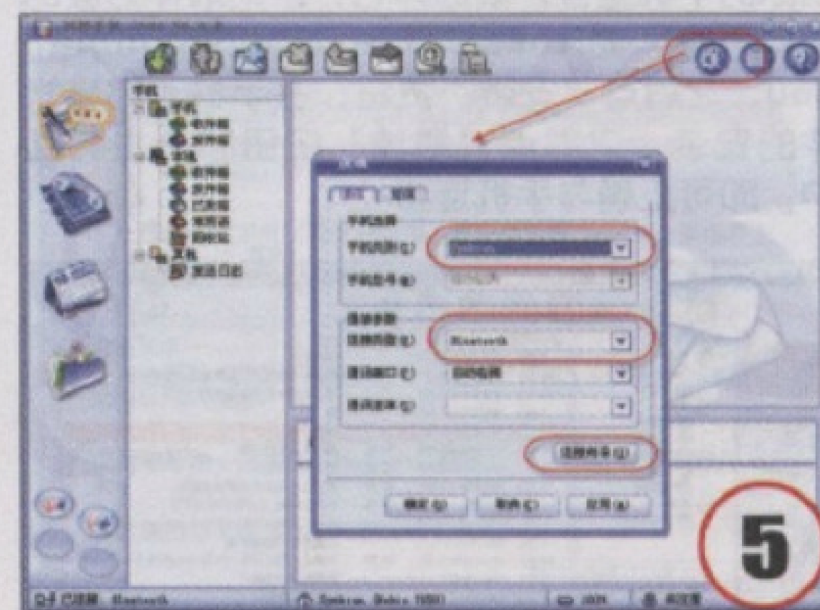
小提示1：要改变电脑在其他设备上的显示名，只需在"我的Bluetooth位置"中点击任务"查看或修改配置"，在弹出对话框中修改"计算机名"一项即可。

小提示2：若想避免后续操作中的安全确认（如"**设备请求**服务，是否同意"），请在手机中将配对好的电脑设为"授权设备"；电脑中的操作是右击手机图标，选择"属性"对话框中的"授权"页，勾选所有内容并确定。

完成配对后，电脑与手机即可相互传送文件（电脑上使用右键菜单"发送到→Bluetooth→手机名称"，手机上则可依次选择"选项→发送→经蓝牙→电脑名称"）。但这样的应用太过低级与单一，我们还需要额外的PC端手机管理软件来实现无线同步通讯簿、短信、多媒体文件等更多功能。

注：后文各例若没有特殊说明，均已提前完成了配对步骤。

一般来讲，手机厂商都会发布官方的PC管理套件，但笔者在这里只能感叹偌大一个Nokia公司，居然写不出一个让蓝牙用起来舒服的PC套件。新版的套件与Widcomm BTW 5.0驱动不兼容（WinXP SP2的倒是可以，但你能放弃Widcomm驱动带来的强大功能吗？），而旧版（随盘附送）的用起来复杂倒也不提了，关键是功能也有所欠缺。因此笔者建议如果你使用Nokia的蓝牙手机，要么直接用数据线同步数据，要么试用一下第三方软件，比如下面要提到的"玩转手机"，虽然它也有毛病，但至少不会一开始连接设备时就让你烦心。

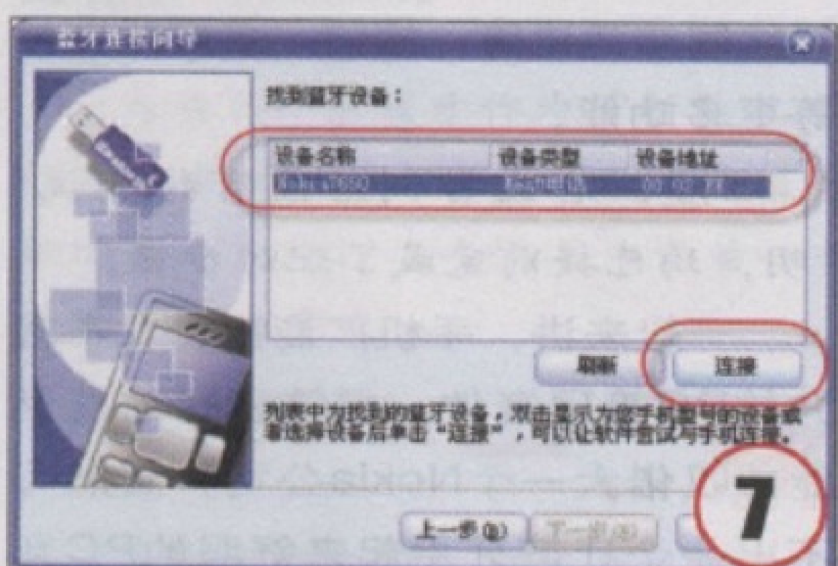


第1次使用需要设定手机的相关参数，之后每次开启程序则会自动连接。首先点击主界面上方倒数第3个图标，并选择下拉菜单中的"选项设置"。在弹出对话框中将"手机类别"设为"Symbian"（如果不是Symbian系统再选择其他项），"连接类型"选择"Bluetooth"，接下来点击"连接向导"按钮就会打开蓝牙连接向导

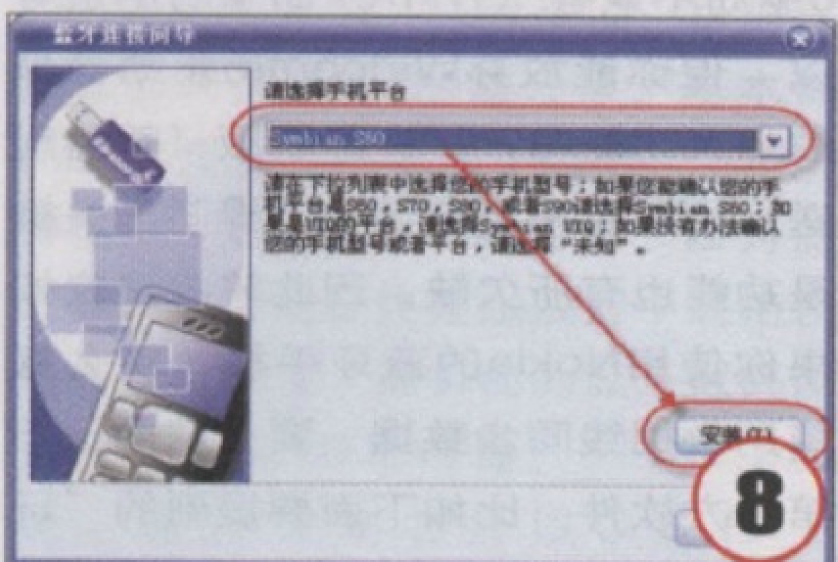
“玩转手机”是一款通用的手机管理套件（http://www.qidiankeji.com/cn_gbk/cpm/），该软件覆盖的手机型号极广，且有直接针对手机操作系统的设计，更加增强了其兼容性。



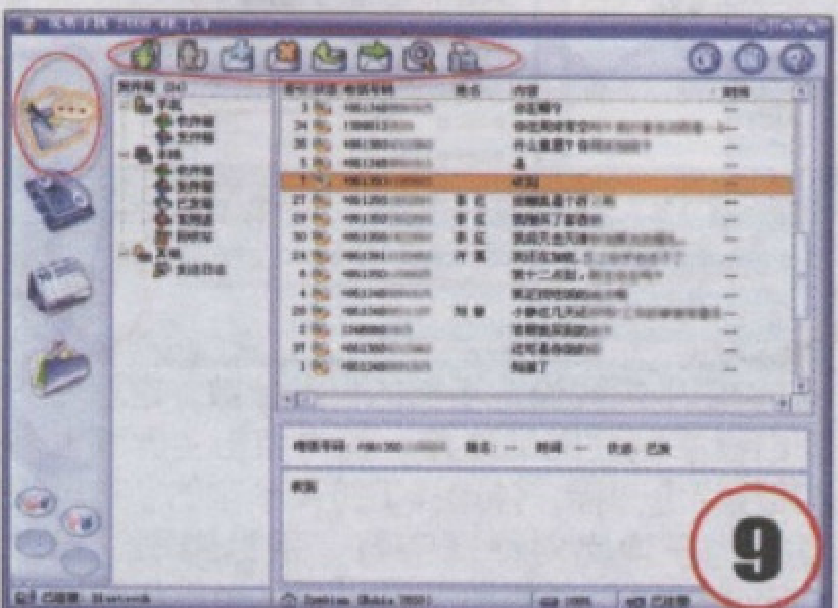
向导第1步会提示保证蓝牙已正常连接，进入下一步后会要求再次确认手机类别，前面已正确选择则直接进入下一步



经过搜索后找到了手机设备Nokia 7650，将它选定，再点“连接”按钮



在这一步需要根据手机平台上传手机端软件，这回与前面的不同了：如果在下拉列表中能找到你的手机型号，就选择它，否则选择对应的操作系统，如Nokia 7650对应的Symbian S60，之后点“安装”按钮。在手机上完成软件的安装，之后点“继续”按钮回到主界面中，即可正确与手机连接



点击主界面左侧第1个大图标可管理短信息。此功能非常方便，连接手机后可直接在电脑上收发短消息，并且具有很方便的聊天模式



主界面左侧第2个大图标可对手机、Outlook（Express）的通讯薄进行操作

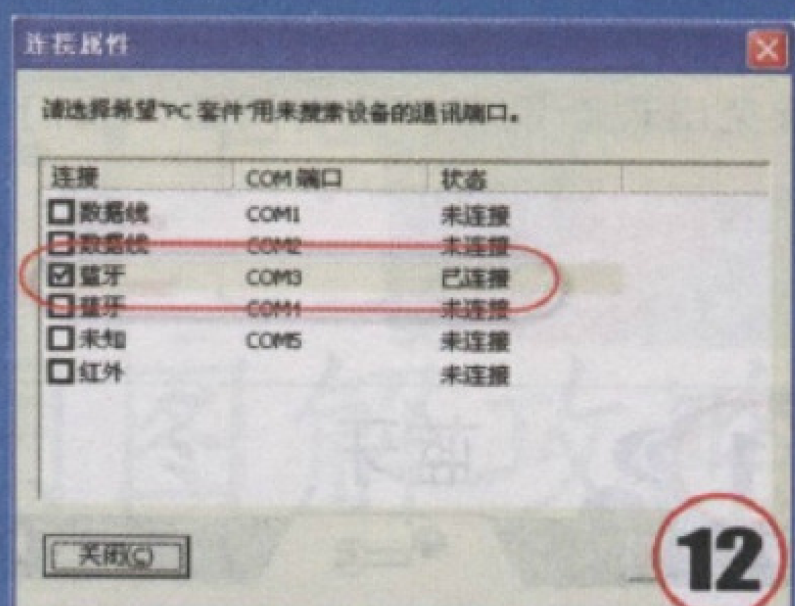
软件这一部分的功能做得并不好，笔者仔细研究后，给出以下两条建议：1.软件的设计会导致手机中的联系人mdb数据库只增大不变小，因此大规模操作联系人时（如恢复通讯簿时），最好在手机中手动删除全部记录再导入，否则数据库会占据惊人的空间；2.备份数据库时，可以直接点击主界面左下侧的“同步”图标，将数据同步到Outlook（Express）中，但恢复时则不能再用同步，可能会有部分数据同步不回去，较好的方法是在软件界面中将Outlook（Exprees）中的联系人Ctrl+A全选再拷贝粘贴到手机联系人节点下，之后再上传。



主界面左侧第4个大图标用于图片、铃声等多媒体操作。界面直观大方，并且可对多媒体文件作简单操作，应当是软件最出色之处了。不过由于Nokia 7650并不在其最佳支持列表中，因此需要手动浏览手机中对应的多媒体文件夹，再行上传

如果你一定要使用Nokia的旧版随机PC套件……

无论怎么讲，它至少是免费并且可正常连接手机的。那么这里还是简略地提一下其连接方法。首先应双击系统托盘处的mRouter图标，在弹出的连接属性窗口中，勾选蓝牙驱动中提供的服务COM口。



默认为COM3

接下来再双击托盘处手机状的Nokia连接管理器图标，在打开的界面中点击上方的第1个串行连接端口图标（而不是蓝牙图标！），然后点右下角“高级”按钮，选择蓝牙驱动中提供的应用程序COM口。这样就可正常使用旧版的Nokia管理套件了。



默认为COM4

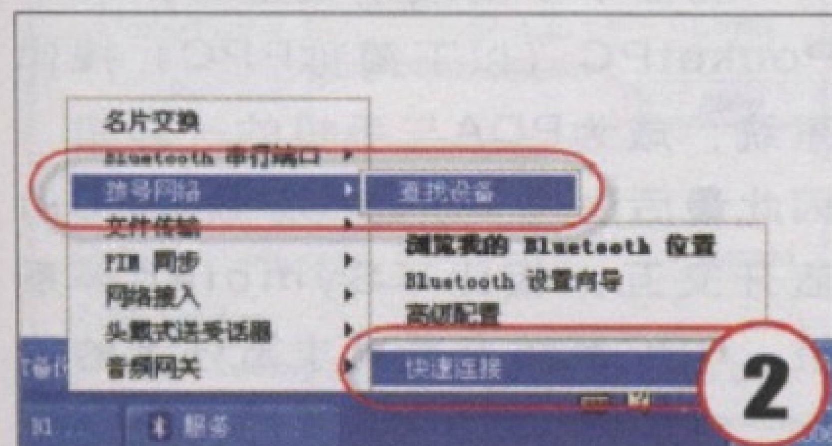
三、PC使用蓝牙手机的GPRS拨号上网

只要蓝牙手机的SIM卡开通了GPRS服务，或PC上插有GPRS扩展卡，均可在PC上共享GPRS拨号上网功能。一些地区的GPRS包月服务费用较低，用此法上网颇为不错。这里不用担心蓝牙会影响拨号传输速度，当前“GPRS+蓝牙”这一连接的速度瓶颈不在蓝牙，而在

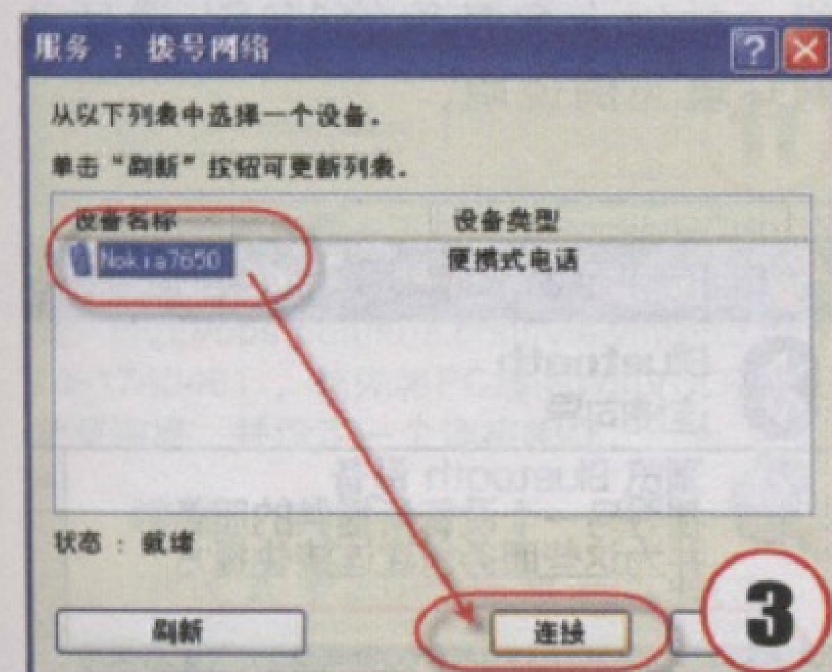


一般手机都会默认有名为“CMNET”之类的GPRS拨号的账号，否则应自己建立一个。依次从菜单进入“工具→设置→连接设置→进入点→选项中的新增进入点”，之后打开新建立的进入点，将“数据承载方式”设为“GPRS”，“接入点名称”设为“CMNET”，用户名及密码均留空

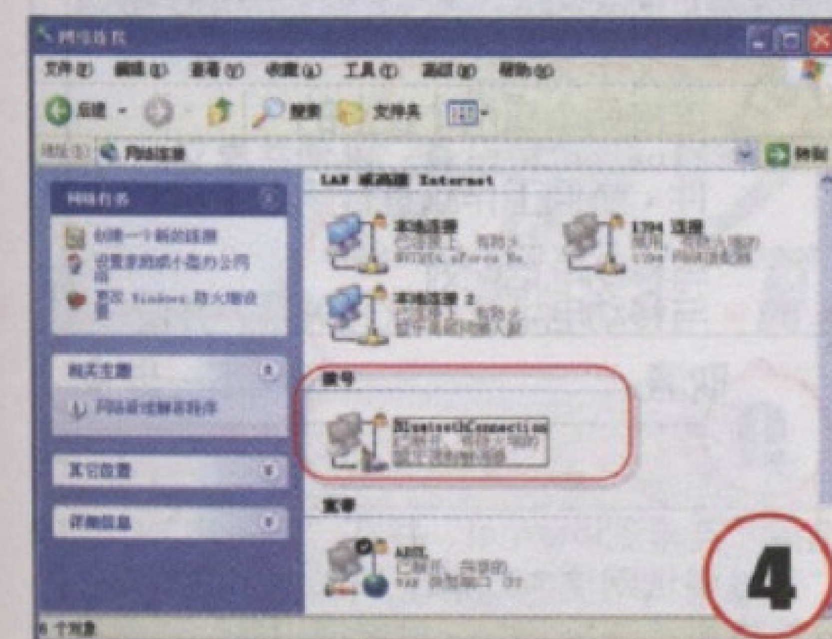
GPRS，其平时速度仅与普通“56k猫”基本相当。



回到PC上，在系统托盘处的蓝牙图标上右击，选择弹出菜单中的“快速连接→拨号网络→查找设备”



在弹出对话框中选择Nokia 7650，之后点击“连接”按钮



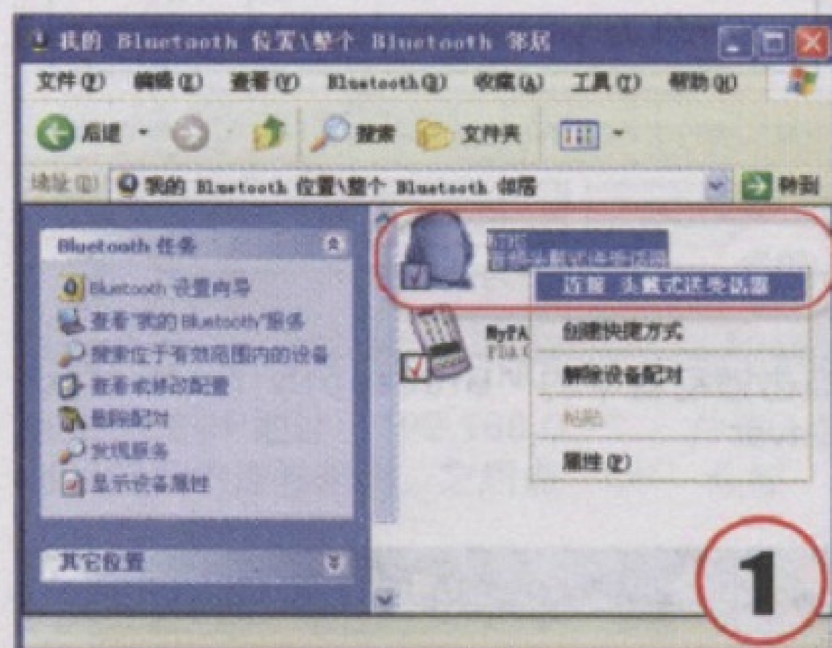
这时依次点击“开始菜单→设置→网络连接”，会发现多出了一个蓝牙调制解调器的拨号图标。双击其即可打开拨号窗口



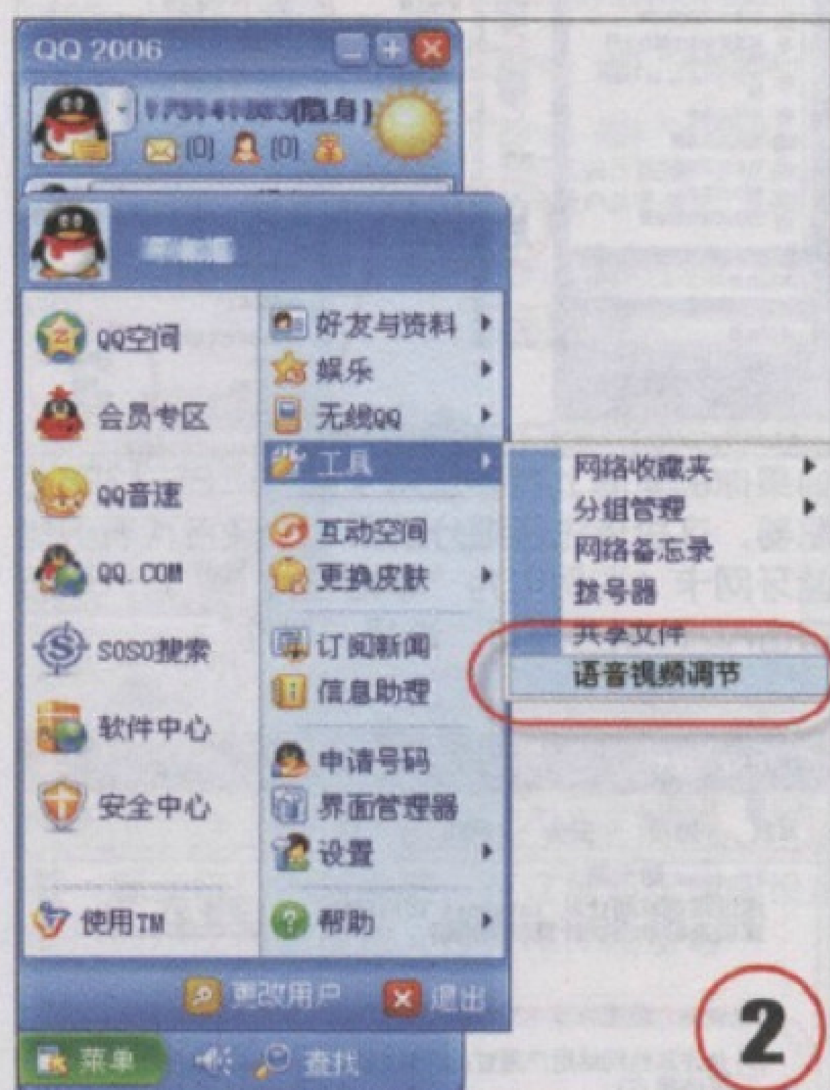
这一步的用户和密码均置空。拨号号码如何填写，需要看刚才建立的那个进入点在所有进入点的第几个位置，假设它列在第2，那么号码就是“*99***2#”，其他位置只需相应改一下其中的数字2即可。这样就可顺利拨号了

四、用蓝牙耳机无线语聊

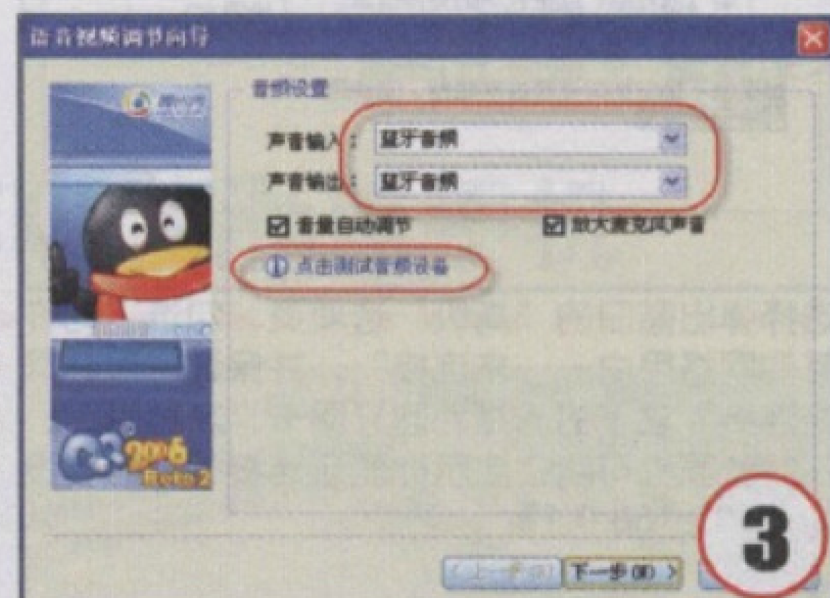
蓝牙耳机一般被认为只是接打电话时才用，但实际上，如果将其与PC连接后，可用其进行QQ语音聊天或拨打网络电话Skype等，非常方便。并且在本文所提到的诸多蓝牙应用中，它算是最简单的一种了。



首先启动BTH3蓝牙耳机的配对模式，在PC上进入“我的Bluetooth位置”，按照一般操作搜索设备并配对（因蓝牙耳机无法输入配对密码，因此PC单方的密码有一个“0000”的约定），顺利找到了新设备“音频头戴式送话器”。完成配对后在图标上点击右键并选择“连接头戴式受话器”

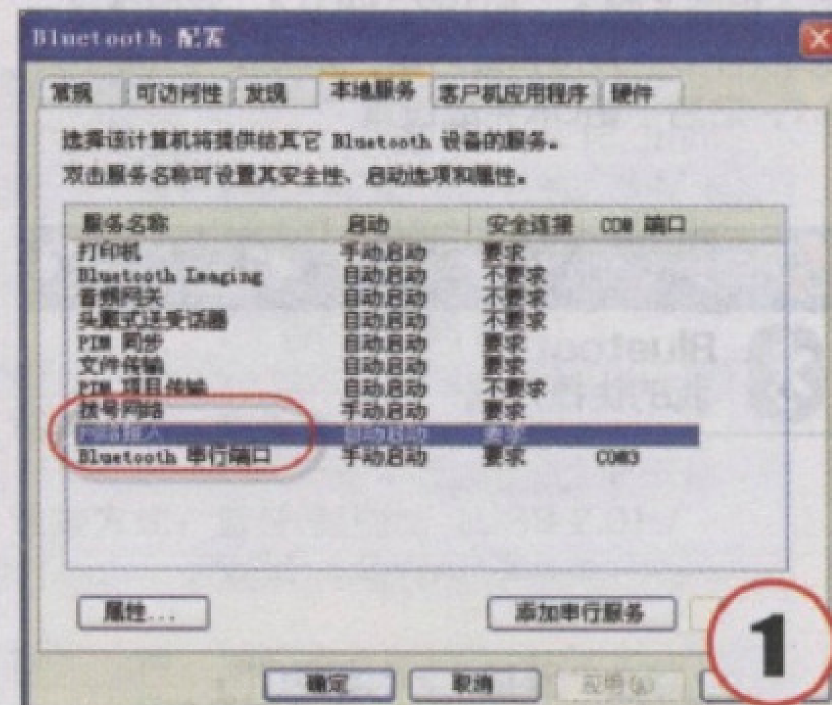


这样便可在任何音频输入软件中选择将声音输出到耳机中，并可将蓝牙耳机同时用作麦克风。这里先以QQ为例说明如何设置，其他软件中类似操作即可。在QQ主界面上依次点击“菜单→工具→语音视频调节”

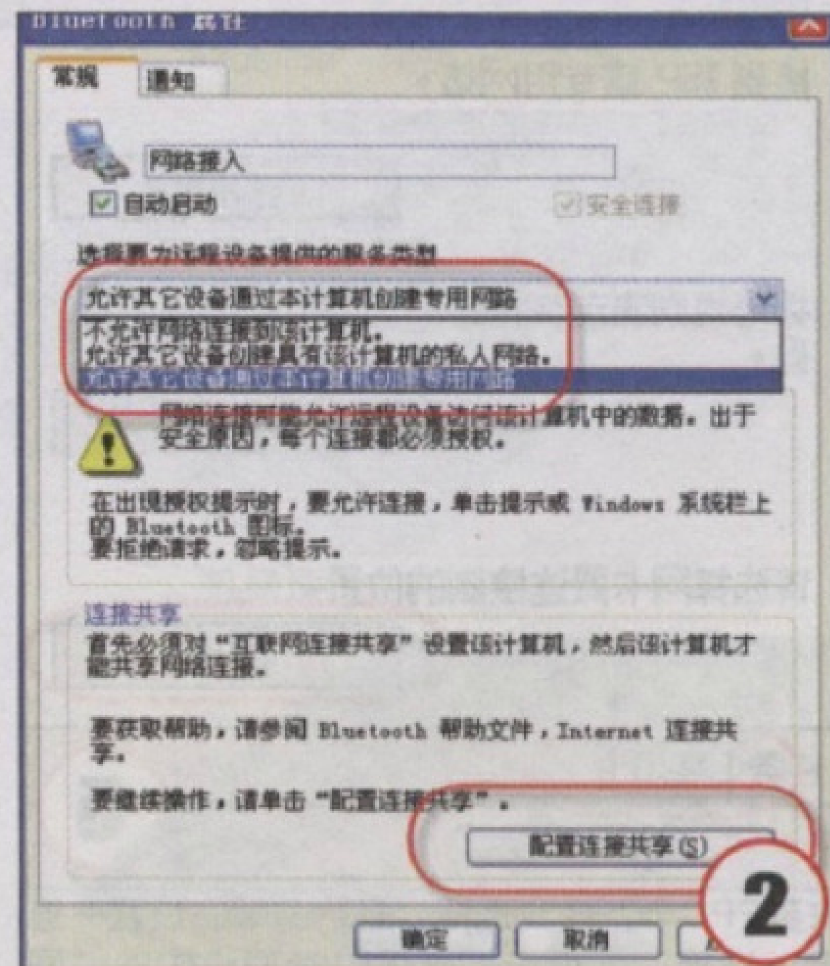


在弹出窗口中将声音输入和输出都调节为“蓝牙音频”，注意如果蓝牙耳机不支持立体声，就不要选“蓝牙高质量音频”，否则可能造成声音传送不顺甚至不能传送的问题。都选完后可“点击测试音频设备”看是否正常。一切无误后就可一边和QQ上的好友语聊，一边戴着轻巧的蓝牙耳机满屋跑了

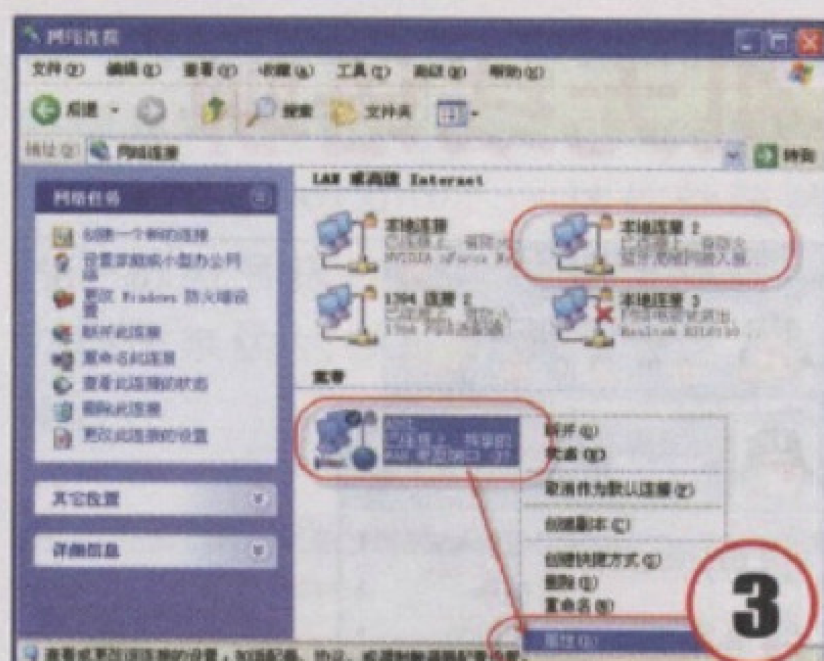
五、使用PocketPC遥控电脑



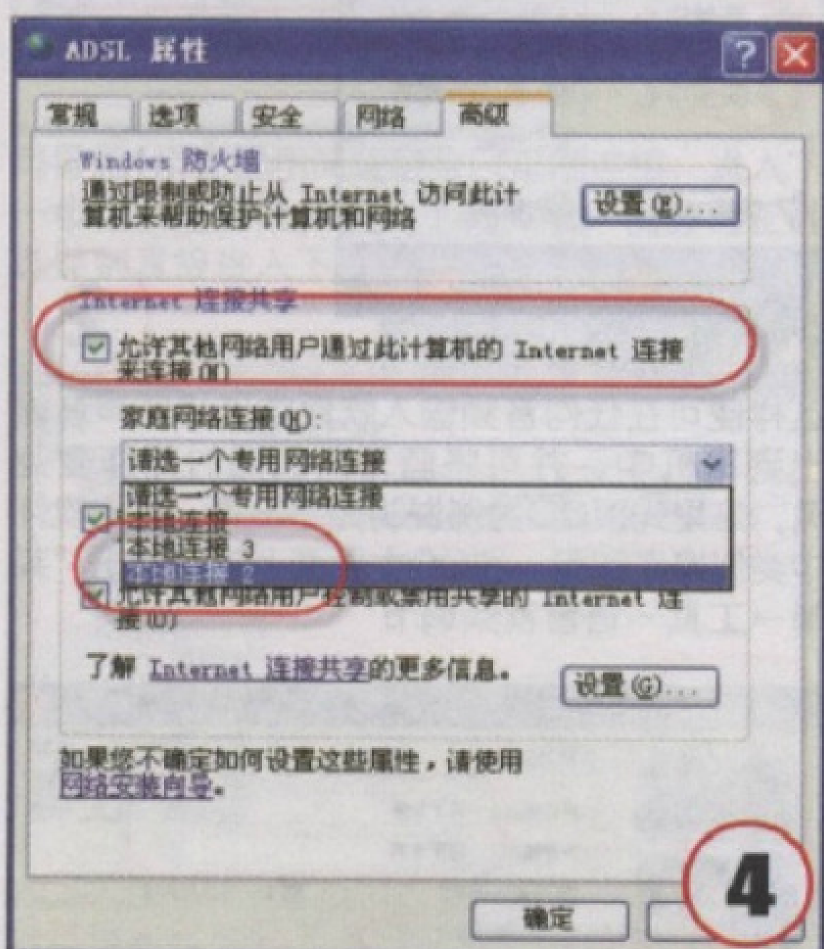
首先在PC上右击系统托盘中的蓝牙图标，选择“高级配置”。在弹出对话框中进入“本地服务”选项页。找到“网络接入”项，双击



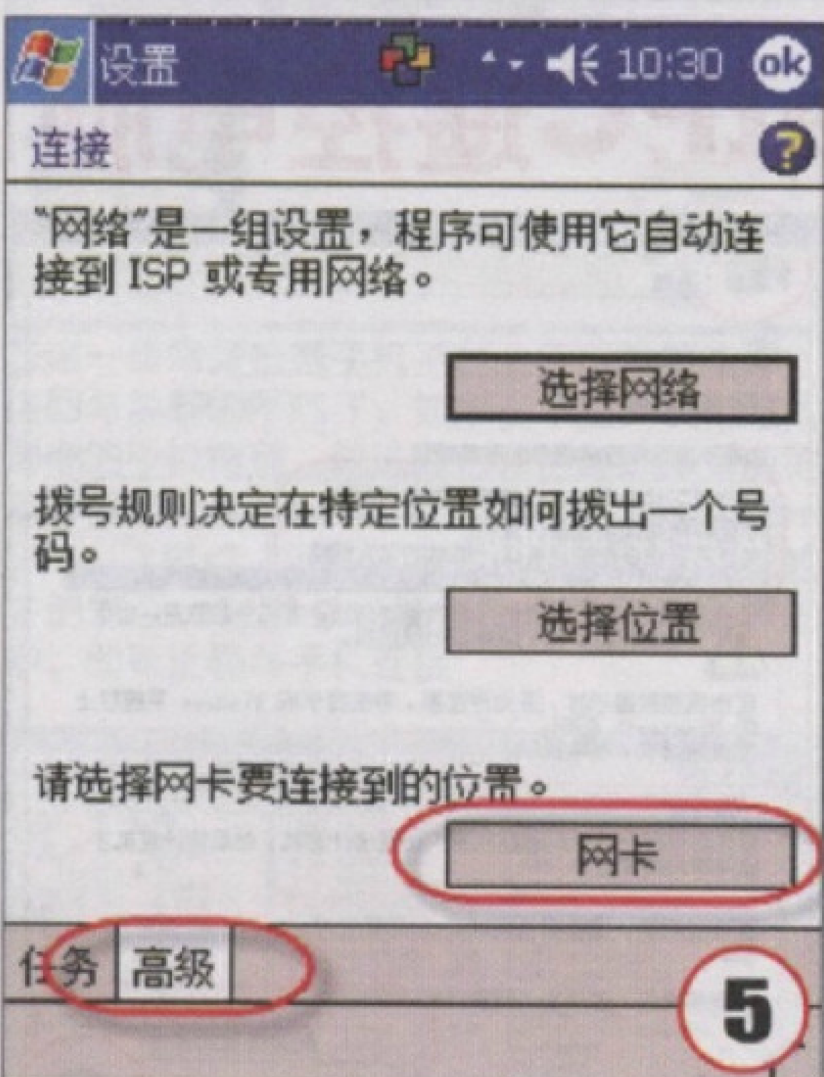
将为远程设备提供的服务类型选择为“允许其他设备通过本计算机创建专用网路”，选择此项后下方的“连接共享”才由灰色变得可用。这里实际上是设定了PDA是否可共享本机上的网络连接，如果选择第2项“允许创建私人网络”，则PPC可访问本机，但不可访问本机所在的网络。接下来我们点击“配置网络共享”按钮进入系统的“网络连接”作进一步设置



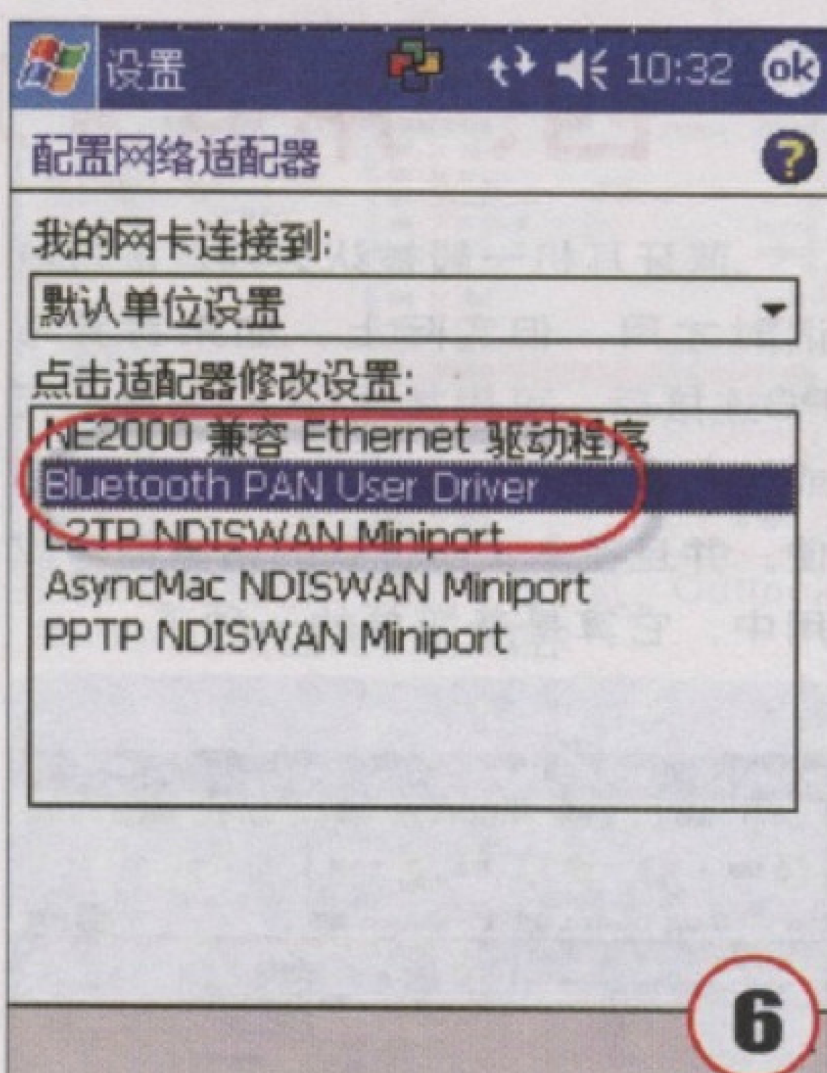
如果你的电脑上有多块网卡或有IEEE 1394适配器，这里请先仔细分辨哪一个连接代表的是蓝牙网卡（本例中为“本地连接 2”）。然后右击ADSL拨号连接，选择“属性”



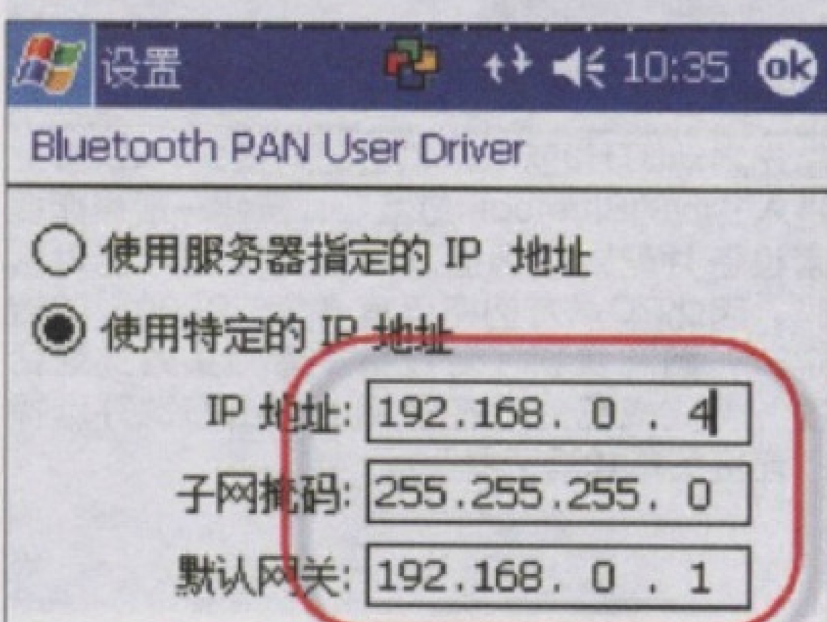
选择弹出窗口的“高级”选项页，勾选“允许其他网络用户……来连接”，并保证“家庭网络连接”之下的选择为蓝牙网卡，之后确定。这时计算机可能会提示你蓝牙连接的IP值被设为“192.168.0.1”

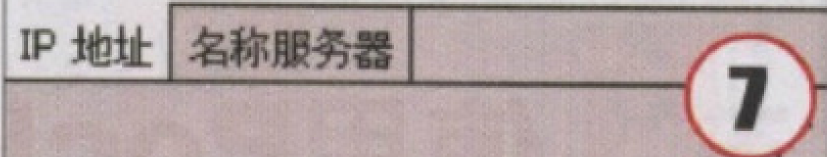


来到PPC中，依次选择“开始菜单→设置→连接→连接”，点击“高级”选项卡中的“网卡”按钮

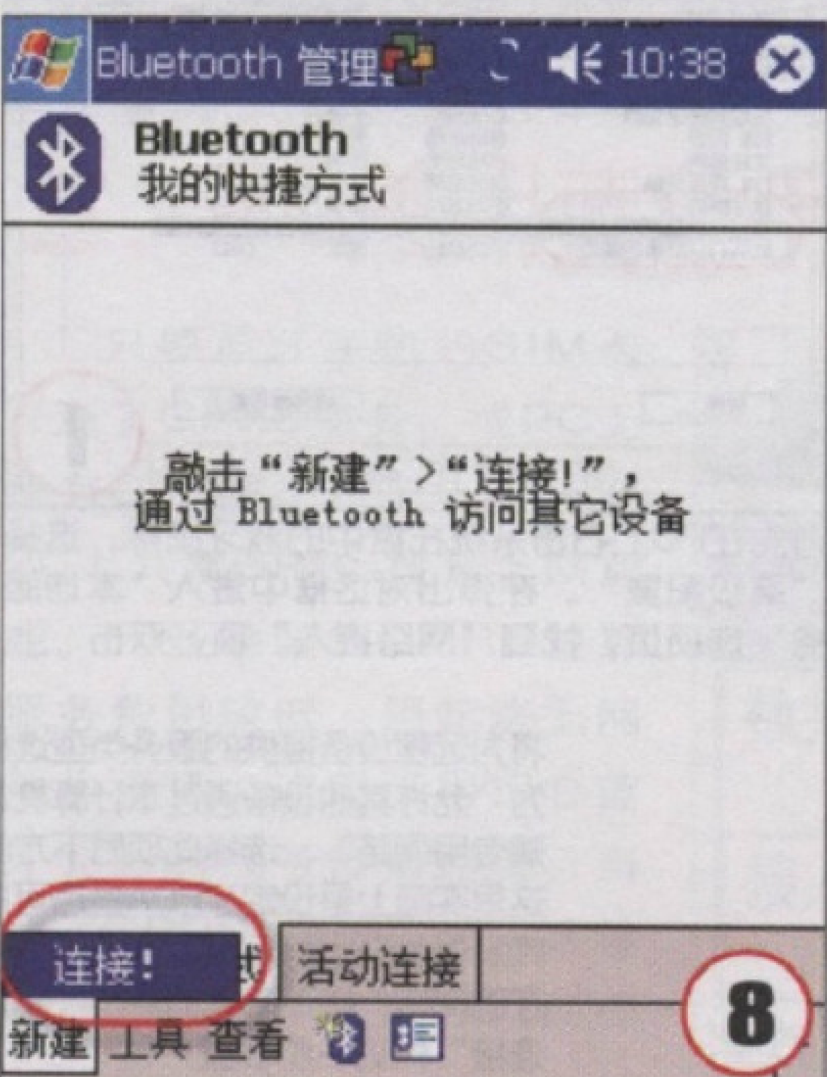


点击适配器中的“Bluetooth PAN User Driver”





设置适配器的IP地址，使其与PC上的蓝牙网卡位于相同子网下，如192.168.0.4，并保证这一地址在PC上并没有被占用，网关设为192.168.0.1，之后一路OK完成设置



选择“开始菜单→Bluetooth管理器”，点击左下角“新建”→“连接”

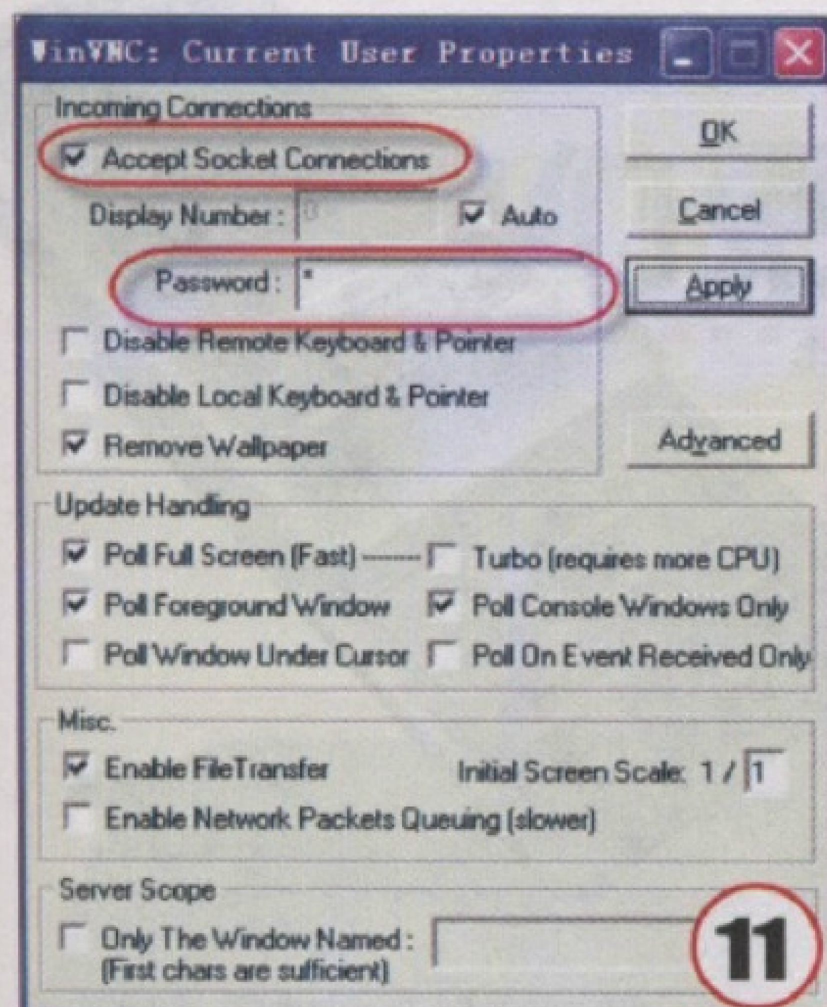
现在不少高端手机上都附有了PocketPC（以下简称PPC）操作系统，成为PDA与手机的一体机，因此最后讲述一下这一系统与PC的蓝牙交互。相比于Symbian等系统，PPC系统有着更丰富强大的功能，在实际应用中，其操作概念也更为简洁明了。本节主要示范PPC与PC使用蓝牙功能搭建网络的功能，并以大家常用的ADSL拨号上网环境为例说明。



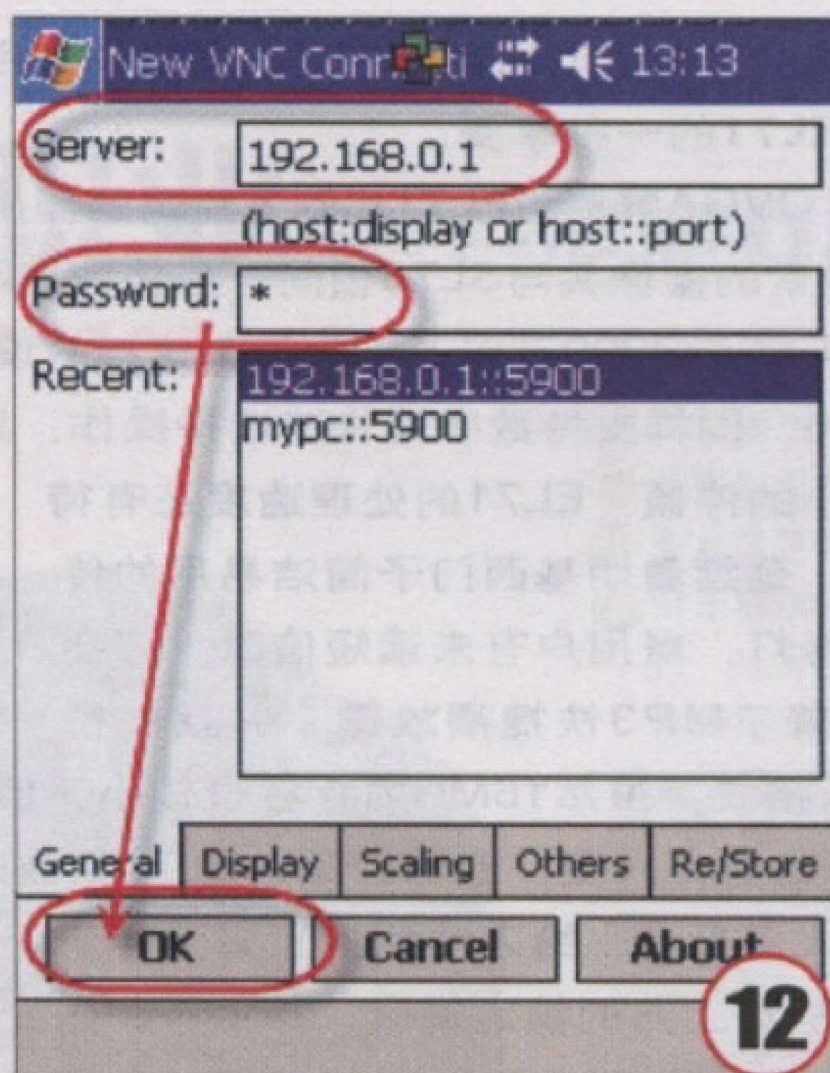
选择“连接到Internet”并在“下一步”中选择“通过局域网接入点或永久连接到局域网上的计算机进行连接”。之后选择设备，当然是找到电脑对应的名称如“MyPC”即可。最后连接时会要求输入用户名等信息，全部留空再连接即可



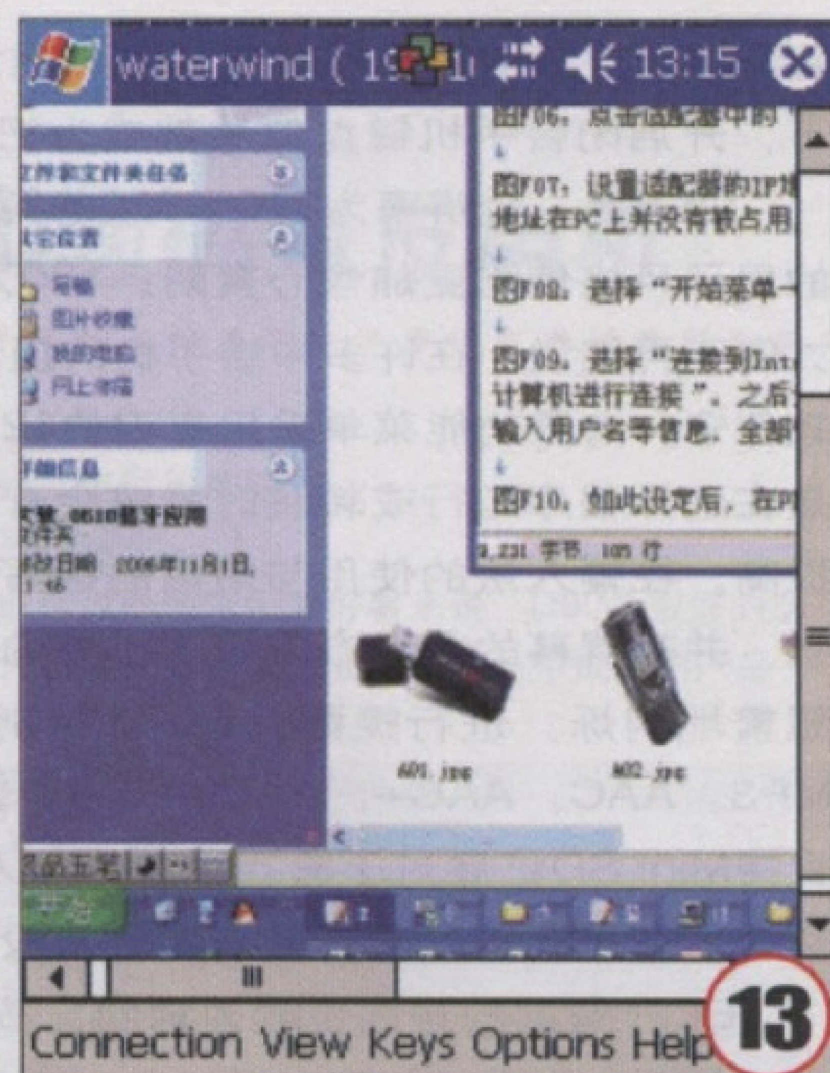
如此设定后，在PDA上便可直接用自带的IE浏览器快速上网了



下面我们简单来看一下如何用PocketPC遥控电脑。软件方面这里使用开放协议的VNC（下载：http://bbs.pdafans.com/viewthread.php?tid=174040），首先将PC端的WinVNC开启，接受连接，并设定一个连接密码



在PPC端打开客户端软件VNC View，填入要连接的PC的IP地址“192.168.0.1”，并输入刚才设定好的连接密码，之后点“OK”连接



看一看连接后的效果图，在这里还可自由设定图形显示比例以及定义各种操作按钮等

结语：又重新将了一遍常见的蓝牙应用，发觉虽然在操作难度及功能丰富上有所改善，但总体来讲易用度还是较低。不过蓝牙2.0的梦想放在那儿，总让人感觉到：如果说WLAN无线技术像一个稳健的中年人，蓝牙就像是一个四处漂泊探索的小伙子。是的，你会碰到折腾，但你也会学到东西，更妙的是，你获得了探索的乐趣。

■晶合实验室 热血废人

金属之歌——明基西门子EL71滑盖手机



- 优秀的工业设计令人爱不释手
- 功能应有尽有，并可支持Mini SD扩展容量
- 电池续航能力一般
- 细致的德国美学铸造了EL71，随处散发着冷金属时尚气息的它更加适合男性用户

网络频率：	GSM 900/1800/1900
尺寸/体积：	90mm×46.5mm×16.3mm
重　　量：	实测102克（含电池、SIM卡）
屏　　幕：	26万色QVGA屏幕
相机镜头：	130万像素CMOS（支持5倍数码变焦）
铃　　声：	64和弦铃声（支持MP3铃声）
媒体格式：	音乐格式20～320kbps ACC/MP3/MP4/视频格式MPEG4
连接方式：	蓝牙/数据线（USB 2.0）/WAP 1.2/WAP 2.0
附　　件：	旅行充电器/说明书/耳机
价　　格：	2980元
咨询电话：	400-888-5656

冷峻、刚毅的金属，无论它装点在何处，均会带给人们一种强烈的视觉冲击，无形之中散发着内敛的成熟之美。正如同明基西门子EL71外观手感至上设计思路使它成了近期明基西门子的主打产品。EL71的整体造型简约优雅，镁铝合金制成的前面板金属质感十足，金属控制按键设计在屏幕的下方，专利无缝防水防尘的橡胶薄膜数字按键被滑盖部分细心地呵护着。EL71采用独特的“Proslide”滑盖技术与兄弟机SL75手感相若，官方


“Proslide”滑盖技术的滑轨


机身顶部的背盖开启键


EL71的设计比较紧凑，Mini SD卡位于电池之后，无法支持热插拔

宣称这款手机的滑盖可承受10万次推滑测试。在我们的测试中，在助力的作用与滑盖音效的配合下，开启闭合手机键盘似乎都成为把持EL71的一种享受。

26万色、分辨率为240×320的2英寸QVGA屏幕为FL71起到了点睛的作用，赏心悦目的显示风格使它更加倾心爽朗。130万像素的摄像头与SL75相同，成像效果与拍摄模式便不再细说，在许多中端手机的摄像头都达到200万以上的今天，这样的设计比较保守。内置功能菜单采用直观的12宫格，同样支持数字键快速选择操作，只是在选择程序运行或转跳时系统会有小小的停顿，EL71的处理速度还有待提高。在输入法的使用与短信的撰写上，延续着明基西门子简洁易用的传统，并在屏幕的右上方安置了小小的信号灯，当用户有未读短信时，它会频繁地闪烁，进行提醒。EL71特别设置了MP3快捷播放键，并且支持MP3、AAC、AAC+，AAC++等4种音乐格式，虽然16MB内存容量较小，但支持Mini SD扩展对于喜欢听音乐的人而言非常方便。遗憾的是，EL71搭载的3D环绕立体声扬声器除音量充沛之外没有太多亮点，给人的感觉更多是“一鸣惊人”。



滑开后的薄膜数字键盘

EL71背盖的开启也颇为独到，按下机身上方的锁定键后，摄像头、闪光灯、插槽位与扬声器等部件便呈现在眼前，570毫安的锂电池容量对大屏幕多功能的EL71来说，无疑是杯水车薪，无论使用怎样的节电模式，待机时间都撑不过3天，4个小时左右的MP3使用足以让它回到充电器上待命，成为控制体积的最大牺牲之处。另外，由于Mini SD插槽位于电池的后方，剥夺了EL71具备热插拔的基本条件，令人遗憾。

手机性能测试软件说明

目前市场中绝大部分手机均可支持Java程序的下载与运行，并且越来越多的厂商为自身的产品配备了强劲的处理芯片和大容量的固化内存容量。为更加公平地比较各手机之间的性能差异，我们将在今后的手机测试中引入针对手机的Java测试软件。主要有JBenchmark 1.0、2.0、3D、HD与SPMarkJava06这5款软件。下面对这5款软件简单地介绍一下。

JBenchmark 1.0是用来测试Java（J2ME MIDP 1.0）手机的图形处理性能的软件，支持普通手机和PDA。测试内容包括文本、2D图形、3D图形、填充率、动画5个部分。所有的测试完成之后，JBenchmark会显示出分数（越高越好）、Java版本、硬件平台、机器色彩、内存容量等。JBenchmark 2.0是基于1.0的基础上进行改进，并可完全支持MIDP 2.0，160kB可执行内存。测试程序包括图像处理、文本读取、游戏场景、3D转换、用户接口这5项。需要注意的是，JBenchmark 1.0与2.0的得分不具有可比性，手机Java平台的不同，使得二者得分通常会有很大差异。

JBenchmark 3D用来测试手机3D性能，包括多边形生成率、纹理性能、基于3D引擎的低质量游戏场景软件测试、高质量游戏场景的硬件3D加速这4项。测试完后会有两个结果：HQ和LQ（高质量和低质量）的得分。

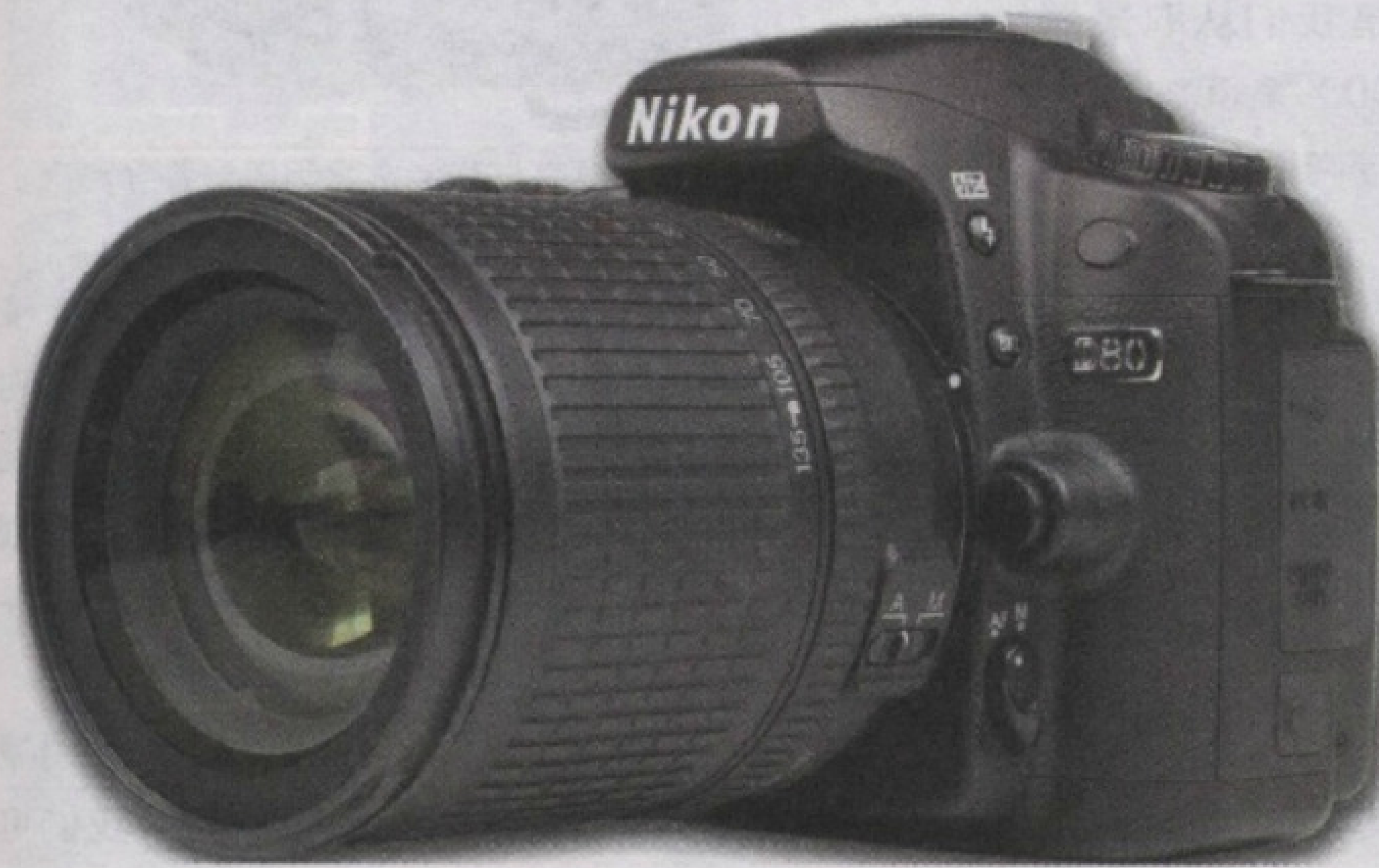
JBenchMark HD作为3D的高等级测试版本，在对手机的测试过程表现得更为苛刻。很多中低端手机由于不具备3D渲染效果而无法跑完全程，使得测试失败。它的最终得分由4个项目组成：像素填充率、质材、平滑度与伽玛测试。

SPMarkJava06由专业的测试软件厂商Futuremark针对手机Java程序性能而进行设计的，它的测试项目主要有：2D游戏性能、3D游戏性能、音源回放、图像处理、Java虚拟机测试和电池测试，并在最后给出相应的得分。当手机不能进行完全测试时，结果也会针对通过的测试给出相应的结果，并告知用户该机哪些硬件无法实现测试，极为人性化。

测试项目		明基西门子EL71
JBenchmark 1 v1.1	总分	1840
	Text(文本)	669
	2D Shapes（2D图形）	500
	3D Shapes（3D图形）	210
	Fill Rate（填充率）	97
	Animation（动画）	364
JBenchmark 2 v1.1	总分	140
	Image manipulation（图像处理）	125
	Text（文本）	189
	Sprites（游戏场景）	225
	3D Transform（3D动态与阴影）	142
	User interface（用户界面）	70
JBenchmark 3D v1.1	HQ（高分辨率）	111
	LQ（低分辨率）	145
	Triangles ps（三角形生成率）	14697
	KTexels ps（多纹理表现）	1133
JBenchmark HD v4.0.3	总分	N/A（多次测试失败）
SPMarkJava06	总分	N/A（无法通过所有测试项目）
	2D Game（2D游戏）	15.7 FPS
	3D Game（3D游戏）	1.9 FPS
	Game Fillrate（游戏填充率）	859 kVertices/s
	Polygon（多边形生成率）	16.9 kVertices/s
	Throughput PNG Score（PNG图像吞吐量）	51

■晶合实验室 别理我

我比它们更职业——尼康D80数码单反相机



- 千万像素
- 成熟的机身设计、丰富的功能
- 专业软件需要另行购买
- 对于喜欢尼康成像风格的摄影爱好者来说，D80是很好的选择，经历了两代发展，摆在我们面前的是一个成熟的产品，值得推荐

感光元件	1075万23.6mm×15.8mm CCD
显示屏	23万像素2.5英寸低温晶硅TFT
ISO	100/200/400/800/1600（可扩展至3200）
测光	EV0～20，3D彩色矩阵测光Ⅱ/中央重点测光/点测光（2.5%）
快门	电子控制焦平面快门1/4000秒～30秒快门、B门
闪光同步	1/200秒
连拍速度	3张每秒（RAW格式约6张，JPEG格式约100张）
取景器	固定眼平五菱镜（取景范围95%，放大率95%）
存储介质	SD卡，兼容SDHC
尺寸	132mm×103mm×77mm
重量	585g（实测，仅机身）
附件	样机，USB数据线/充电器/视频输出线
售价	7500元（单机身）/9600元（套机）
咨询电话	400-820-1665

这是一个数码单反相机的时代。

刚刚放下索尼α100和佳能EOS 400D，我们又拿起尼康D80，到此为止，我们的评测囊括了万元以下所有千万像素DSLR（2006年11月前已上市产品）。而这其中，D80是定位最高的一款，介于准专业机（D200）和入门机（D50）之间，价位也高于索尼α100和佳能EOS 400D。它究竟有何不同之处？让我们走近尼康这位当红小生。

注：评测样张参见本期第24页。

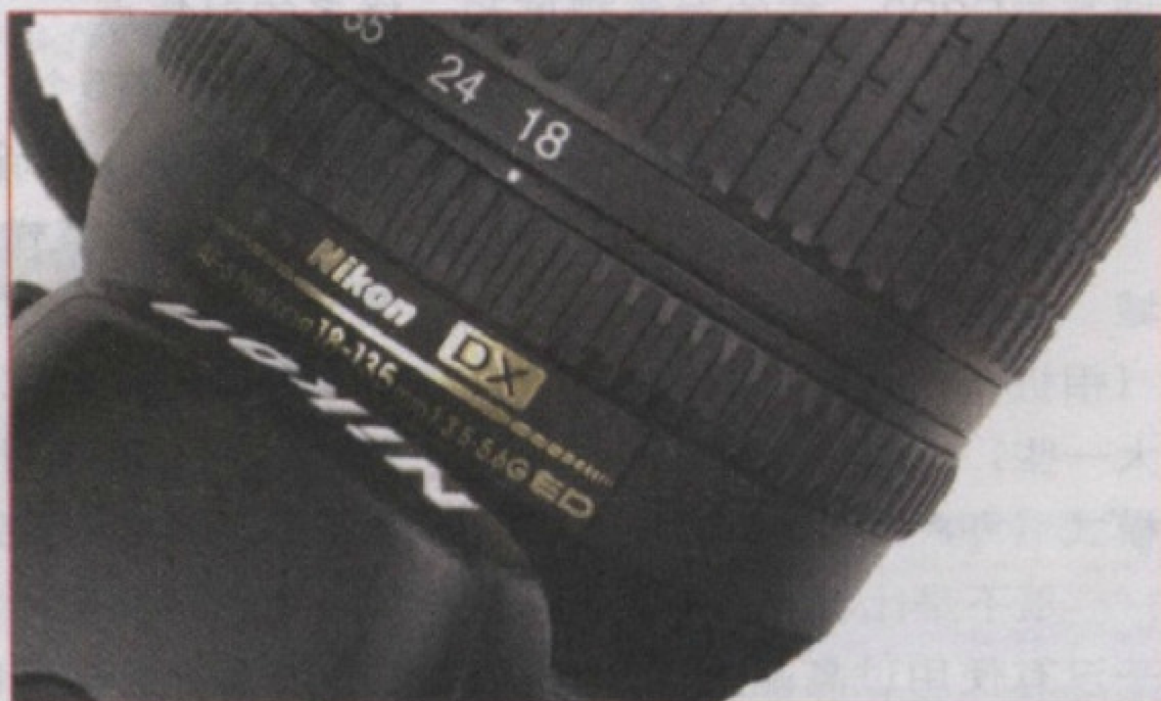
手感很重要！

所谓“手感”，主要是指相机在手中的握持与操控感受。从“300D VS D70”时代开始，外形/手感一直是摄影爱好者热衷的话题，由于设计理念和市场定位的差异，不同厂商对外形/手感的重视度也不一样，尼康更偏向于强调用户的体验，因此外形设计被放在比较重要的位置，手感口碑较好。

D80是D70/D70s的后继机型，但它的外形设计却更像D50。从其尺寸（132mm×103mm×77mm）来看，D80比D70/D70s小不少，但手感并没有因尺寸缩小而变差，依然保持了很好的握持感（手柄部位保持了足够的宽度和深度），双拨轮结构让手指在握持的同时可很方便地操控相机。

操控，让我们向D200靠拢

虽然D80的小型化趋势十分明显，但从机背的按键排列以及2.5英寸液晶屏设计来看，其操控和D200有很近的血缘关系。D80采用中高端数码单反相机上常见的双拨轮结构，能有效分配操控功能，这一点较α100和EOS 400D有明显优势。此外，其右肩搭载了能显示拍摄参数的单色液晶屏，这也是它们所不具备的，某种意义上讲是“专业”的象征。



随机套头，成像不错，特别是长焦端



儿童模式取消了，看来D80定位的确比D50“专业”一些

胶片时代，多重曝光是一个比较重要的操控功能，数码时代这一功能因Photoshop这类软件的出现逐渐淡出视线，而D2X将这一功能重新拾起，随后的D200、D80都提供了该功能（可曝光3次），而且可在机内进行任意两张单幅照片的后期合成（原理与多重曝光一样）。另一个值得关注的是D-lighting功能的实现，以往只能通过Nikon Capture等软件在电脑上实

现，而D80则可在机内处理。上述两个功能的出现，让D80的趣味性和便利性大大增强。

取景器——给我一双大眼睛

如果把拍照的过程简化为取景、拍摄，那么取景的重要性则凸显出来，实际上许多资深摄影师是非常重视相机的取景能力的，通俗地说，相机是否拥有一个明亮宽大的取景器，是衡量其档次的重要标识。取景器的指标一般有2个，首先是取景范围，也就是我们从取景器里看到的和最终拍摄的图像的百分比，通常在90%～100%之间，越大越好；其次是放大率，指的是透过取景器看到的景物与肉眼直视大小的百分比，通常在75%～100%之间，越大越好。

出于市场定位考虑，尼康限制了D70/D70s/D50的放大率，仅有75%（取景范围约95%），而且使用的是廉价的五面镜，窄小昏暗的取景器为人诟病。而D80的出现则打破了这一规则，它采用更昂贵的五菱镜，放大率高达95%，达到准专业机水准，当我们从D80取景器望出去时，明显比它的前辈好许多，拍摄过程更为愉悦。

对焦系统——全面升级

D80使用Multi-CAM 1000自动对焦模块，这和D200是一样的。当然，这并不代表它的对焦系统完全和D200一样，对焦模块只是系统的一部分，需要周边软硬件提供其他支持，不过有一点我们可肯定，D80拥有与D200一样的对焦精度和一样多的对焦点。

D80对焦点有11个，而D70/D70s/D50仅有5个（Multi-CAM 900自动对焦模块）。D80的中央区域为十字对焦，其余10个为一字对焦（较前种方式在对焦能力上略差）。对焦区域模式上，D80提供单区域、动态区域（跟踪主体，相机会收集其他区域信息）和自动区域（相机自动选择）3种，其中央对焦区域还可选择宽区域（感应范围更大一些）。追焦模式上，D80提供单次对焦、连续对焦和自动对焦跟踪模式（即AF-A模式，由相机自己判断是单次还是连续对焦方式）。

是不是比较复杂（D200的对焦设置则可取消“比较”二字）？对于没有使用过高端数码单反相机的用户而言，这样的对焦方式显得比较复杂，但相比D200又有所简化。根据测试情况来看，我们认为普通用户使用“单区域+中央宽区+连续对焦”是比较方便的设置。

千万像素CCD——D200简化版？

很多人都以为D80采用和D200一样的CCD，其实不然，它们分别是ICX493AQA与ICX483AQA（出自SONY），它们的区别在哪儿呢？前者读取通道为2个，水平电压为6V，封装为64-pin QIP，每秒记录能力为3.3fps，总像素1092万；后者读取通道为4个，水平电压为7V，封装为80-pin QIP，每秒记录能力为5.57fps，总像素1075万。由此可见，它们最重要的差异在连拍能力上。

D80的ISO范围从100到1600，可扩展至3200（按H0.3→H0.7→H1递增），D70/D70s时代被摄友所诟病的“ISO 200起步”问题得到根本解决，我们将在测试中看到它的实际表现。D80另一个突破来自新的图像引擎，不仅是计算能力上的提升（提供类似D-lighting这样的功能），更重要的是其处理芯片从8bit改为12bit，提高了色彩处理精度，这对色彩表现和高感光度噪声控制都大有裨益。

测试——让照片说话

D80套机所搭配的镜头为NIKKOR AF-S DX 18-135mm/3.5-5.6G IF ED，从规格上讲属于一头走天下的大变焦镜头，内置SWM超声波马达，IF内对焦，使用1片ED镜片和2片混合型非球面镜，当然，其做工并不算很好，塑料感很强，总体手感不如D70的套头AF-S DX 18-70mm/3.5-4.5G IF ED。



双拔轮结构，液晶屏灯开关方式明显借鉴了宾得DSLR设计

以f8为基准（较小的光圈能减轻低端镜头对分辨率测试的负面影响）测试，我们可看到，得益于千万像素，D80的分辨率达到了相当高的水准，完全能满足发烧友及专业用户需要。另一方面，套头的素质还是不错的，最大光圈也基本可满足普通拍摄需要。套头焦段齐全，长焦端拍摄可得到不错的虚化效果。

主观感受，D80的色彩表现较D70要好，更倾向于忠实的色彩记录，在NEF（RAW）格式下，画面趋于真实，室外自动白平衡效果很好，室内手动设置后也令人满意。和大多数中高端产品一样，D80能进行以100K为单位设定色温（2500～9900K），实用性较大。

我们特别考察了D80的ISO表现，其降噪能力令人满意，ISO 800依然在可用范围内，和EOS 400D在伯仲之间，极端条件下，使用ISO 3200可起到记录画面目的。

EOS 400D、α100、D80，我们按价位简单地排列了一下3位竞争者，应该说，价格的差距并不主要来自成像质量而是机身功能。EOS 400D价格最低，成像虽然非常优秀，但大多数男性用户可能不太喜欢，α100具备防抖功能，劣势是其镜头系统尚未形成，成像方面，也在这3个中排在最后，D80机身功能强大，号称“baby D200”，镜头系统也很强大，但从后期处理/软件来看，和佳能尚有一定差距，较高的价位也让许多人望而却步。随着宾得定位准专业级的K10d的低价发布（低于7500元人民币），未来DSLR大战，不可避免，有消费意向的摄友，可持币待观。

三款内核浏览器试用比较

■天津 李远

最近一段时间，浏览器领域的几家大户：IE、FireFox、Opera都重新装修了门面，推出了各自家族的新领袖：IE7、FireFox2、Opera9。同一领域内的软件在间隔不长的时间内相继更新，预示着新一轮浏览器大战拉开了序幕，随下文我们就一起来对比一下3款软件的新版本，看看各自都有什么法宝来克敌制胜。

一、Internet Explorer

最新版本： IE7

下载页面： http://www.microsoft.com/china/windows/ie/downloads/default.mspx（英文版本）

在使用了5年的第6版之后，IE7的变化可谓是颠覆性的，19期的相关文章已经详细介绍了IE7 RC3版，RC3版本已和正式版本差别不大，下面我们简要看一看新版本IE7的特色功能。

1.用户界面

用户对于IE7的第一印象肯定是“变漂亮了”（**图1**），这和当年在Win98时代看见WinXP界面时的感觉一样。下一代操作系统Vista的界面风格应用在IE上，的确给人目一新的感觉，让人有种跃跃欲试的冲动。然而界面风格的创新对于使用了5年IE6的用户来说，可是个不小的改变，当你习惯性地去使用“刷新”“历史”等按钮时，会发现在原来熟悉的位置上已经没有了这些按钮的踪影——而且就算你找遍整个界面，也很难发现它们藏到哪里去了。如上文所述，不少尝试IE7的用户会开始抱怨IE7使用极其不方便，然而这次IE7的整个界面布局可是经过大量评估和测试的，已是最为简洁科学的一种布局方式，只要在操作习惯上跳出IE6的圈子，自然会发现新界面的妙处。



图1

新界面最大的特点便是尽可能扩大网页浏览的面积，菜单栏、状态栏以及工具栏等项目则是能省则省。IE7默认的界面可是连菜单栏都不会显示，不少人抱怨像“网页另存”“选项设置”等操作成了一件麻烦事。当然，聪明的用户会发现在工具栏上调出右键菜单，勾选“Menu Bar”就可以显示出“菜单



图2

栏”了，当然也牺牲了一部分浏览空间。其实在默认界面下，我们只要按一下Alt键即可调出IE7的菜单栏，使用过后菜单栏又会自动隐藏。菜单栏的使用频率并不高，因此在不用时隐藏，不失为一个节约界面空间的好办法（**图2**）。

IE6工具栏上常用的一些按钮在IE7中被拆开分家了，比如最常用“刷新”和“停止”按钮挪到地址栏的右侧，要习惯这个改变还真得花些时间——不仅按钮位置变了，大小也

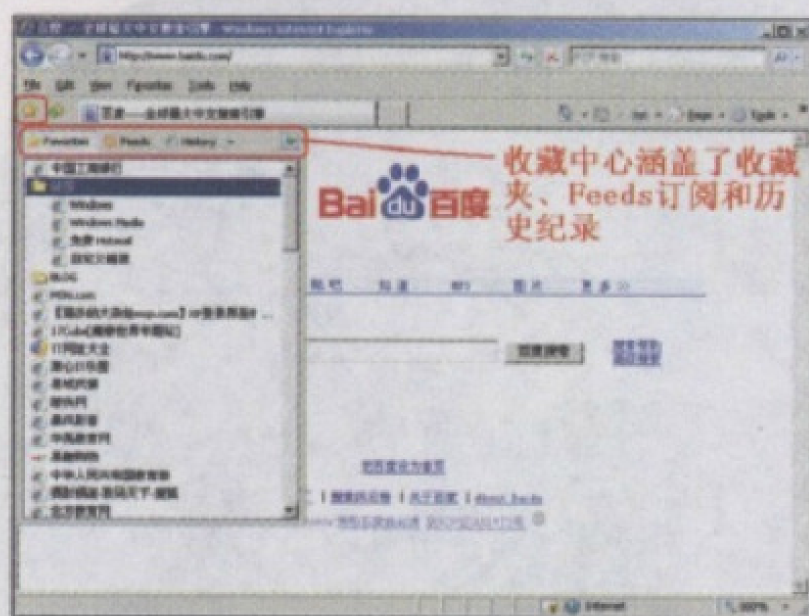


图3

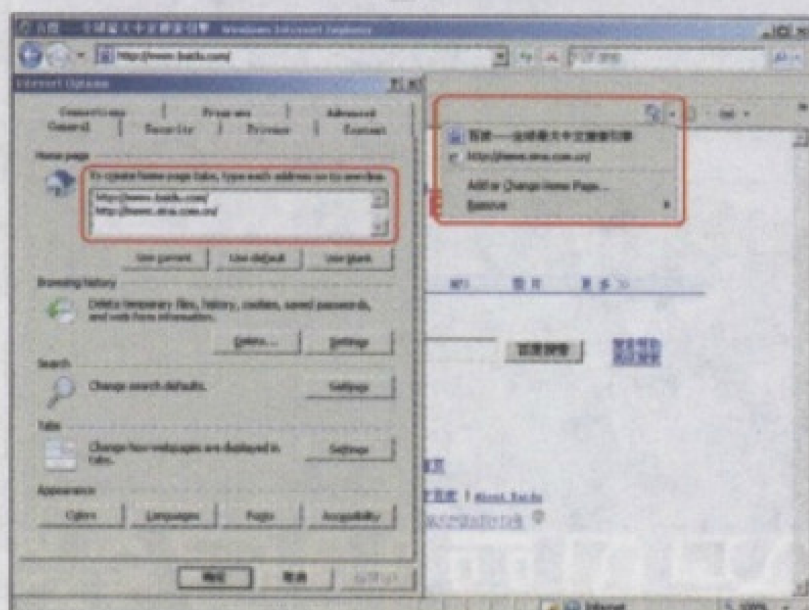


图4

变了，甚至按钮图标也有所调整。最左侧那个黄色的小五角星应该还是“收藏夹”，不过这次名字改成了“收藏中心”。点开之后，除了收藏夹的内容，还会在里面发现RSS订阅以及历史按钮（估计也有许多人一下找不到“历史”跑哪去了，这下知道藏身之处了吧）（**图3**）。“收藏中心”面板可以设定为浮动显示或以侧边拦形式显示，前者是默认的显示方式，虽然遮挡了网页内容但不占用浏览空间，适合临时使用，不失为一个人性化的改动。“主页”按钮被移到工具栏的右侧，小房子的图标一眼就能看出来，这次IE7支持设置多个主页，在运行浏览器时可以通过标签方式同时显示多个主页（**图4**）。

工具栏上还有常用的“页面”及“工具”按钮，综合了一些通过菜单栏才能进行设置的项目，例如“查看源文件”“选项设置”等。如果习惯了IE7新的按钮布局的话，基本也用不着使用“菜单栏”进行操作，这个“菜单栏”的省略，可谓是IE7用户界面上最为出神的一笔。

2.标签页浏览

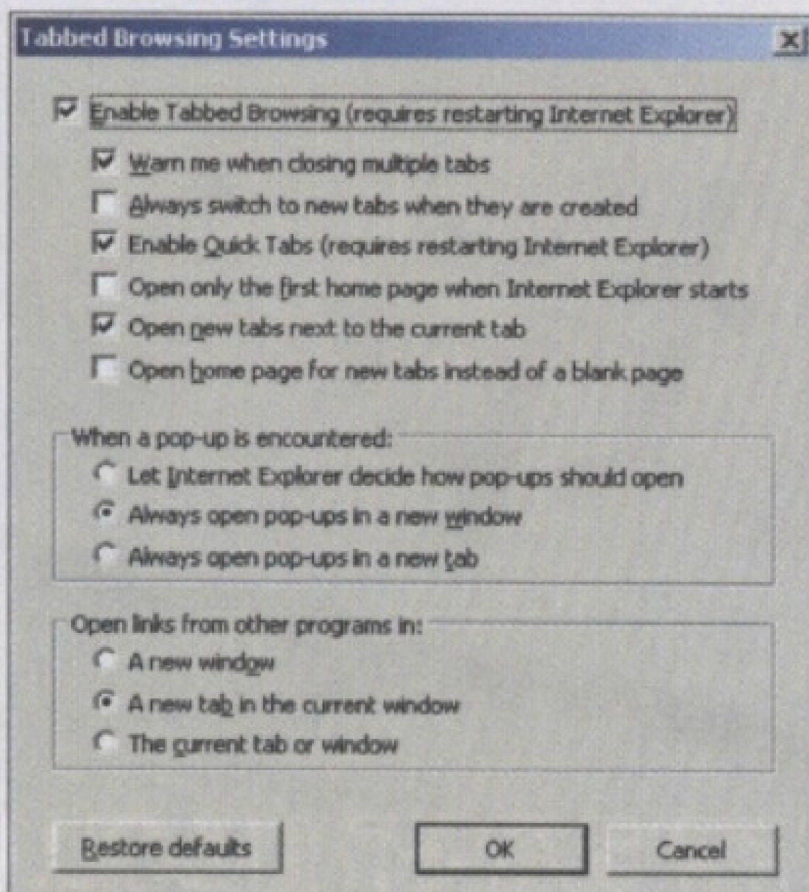


图5

IE6曾因为没有标签页浏览功能流失了不少的用户，这回IE7终于名正言顺让IE具有了标签页浏览功能。为了照顾新老用户，IE7对于标签页功能提供了丰富的设置选项（**图5**），通过这些选项可以将IE7定制为一款完全意义上的单窗口多标签浏览器，当然也可以像IE6那样新页面打开新窗口。IE7的标签浏览功能目前还不支持通过托拽链接的方式在新标签中打开链接（可以通过Ctrl+鼠标左键或者中键点击链接实现在新标签中打开链接，不过相信没有多少人愿意花力气去按一下中键，因为都习惯滚动它了），也不支持双击标签实现关闭的功能（不过还是支持中键点击关闭）。另外在地址栏中键入了网址之后，同时按Alt+Enter才能打开新标签浏览该网页，这些问题使得IE7的标签浏览在易用性上打了些折扣。

不过“快速标签”的功能也给IE7挣足了面子：标签页左边的“Quick Tabs”按钮可以实现对目前浏览器窗口所有标签的快速预览功能（**图6**），这些打开的标签会以缩略图方式在浏览器窗口中显示。可以通过这种方式在多个标签页中迅速定位需要切换到的标签页，也可以实现对标签页的关闭、刷新等管理操作，非常方便。



图6

在打开多个标签时，如果选择关闭浏览器，会有窗口提示用户选择是否在下次打开IE时恢复目前打开的标签页面，方便继续浏览页面。

3.内置搜索引擎

从效率上来说，使用浏览器内置搜索引擎往往比访问搜索网站来得方便快捷，因为你可以在任何时候通过浏览器的搜索框进行搜索。IE6时代，浏览器内置的搜索引擎并不丰富，更多的情况是满足不了用户的需要。IE6时代中，人们更习惯于将搜索网站作为浏览器主页来使用。然而到了IE7这里，尽管默认的搜索引擎是微软自家的Live Search（可以从地址栏右边的搜索框里看到），但我们可以完全定制搜索引擎。选择搜索选项里的“Find More Providers”可以打开IE7内置搜索引擎的定制界面，里面默认提供了诸如Google、Yahoo等搜索引擎，如

浏览器内核介绍

通常所谓的浏览器内核也就是浏览器所采用的渲染引擎，渲染引擎决定了浏览器如何显示网页的内容以及页面的格式信息。下文简单介绍了一下目前流行的3款内核程序。

Trident是IE所采用的内核，这款内核程序是在1997年的IE4中首次被采用，并沿用到目前的IE7。Trident实际上是一款开放的内核，其接口程序设计得相当成熟，因此才有许多采用IE内核而非IE的浏览器涌现（如Maxthon等）。

Geckos是Netscape6开始采用的内核，后来的Mozilla FireFox也采用了该内核。Geckos的特点是代码完全公开，因此其可开发程度很高，全世界的程序员都可以为其编写代码，增加功能。

Presto是Opera目前采用的内核，该内核在2003年的Opera7中被首次使用。这款引擎的特点是渲染速度的优化达到极致，然而代价是牺牲了网页的兼容性。

果要使用不在默认列表里的搜索引擎（例如Baidu），根据右侧“Create Your Own”中的提示进行操作即可（**图7**）。

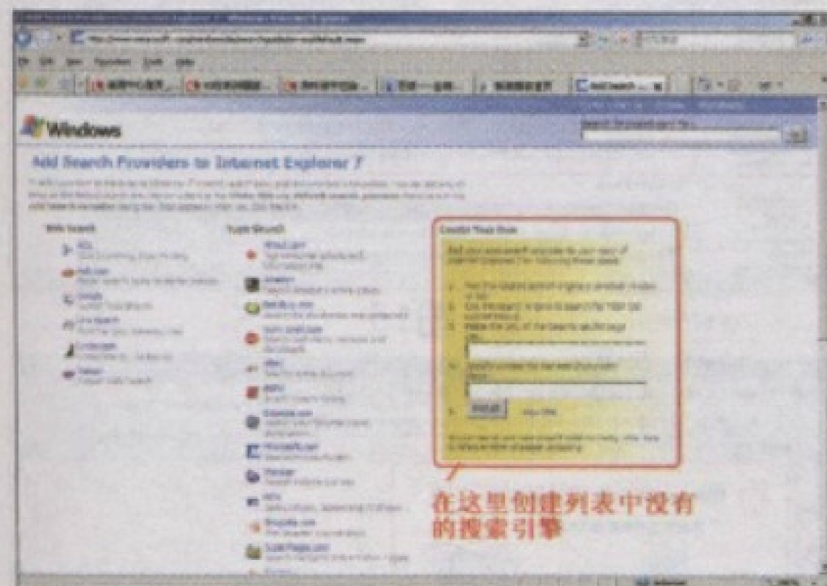
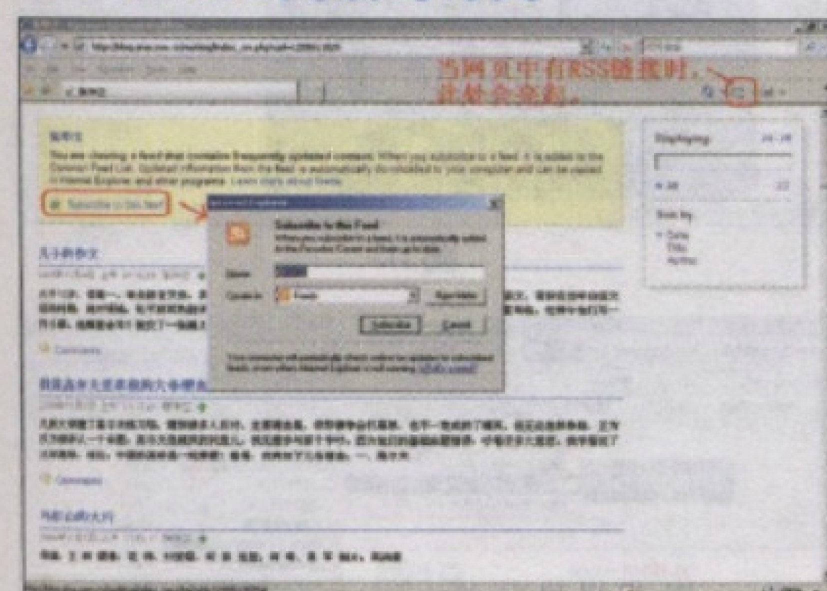


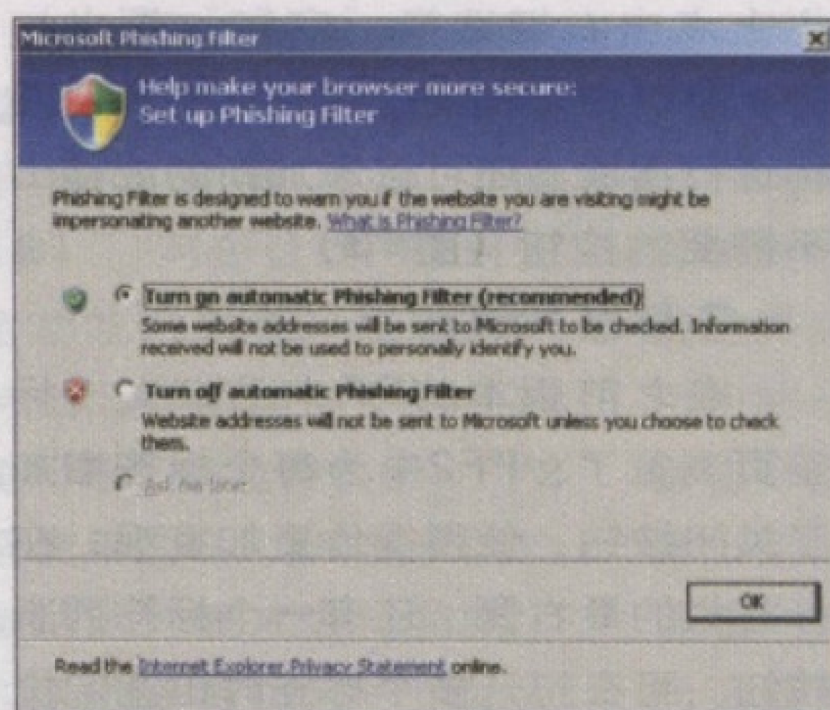
图7

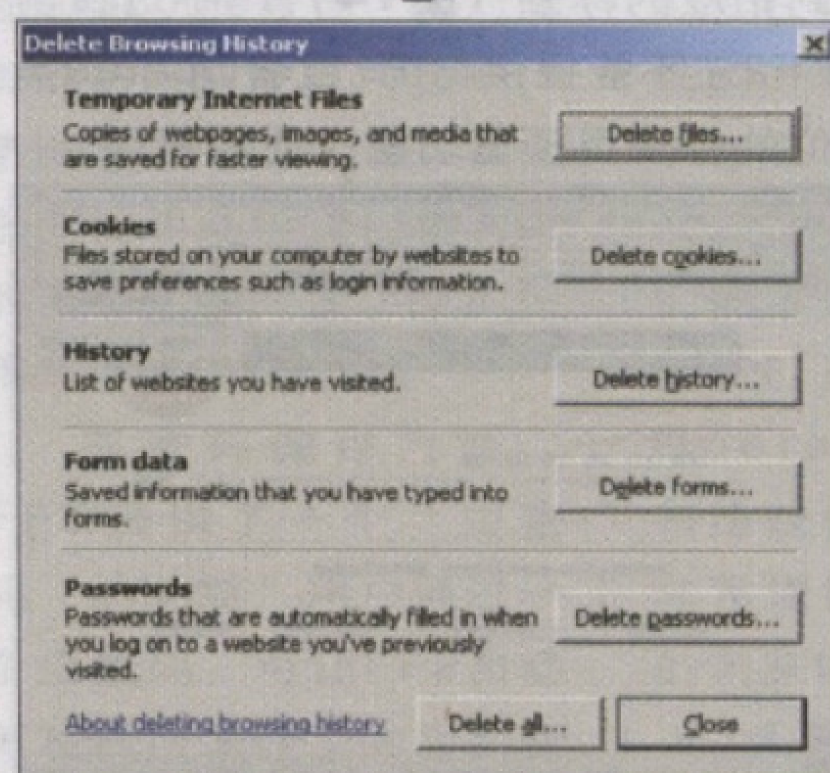
4.RSS阅读与订阅


图8

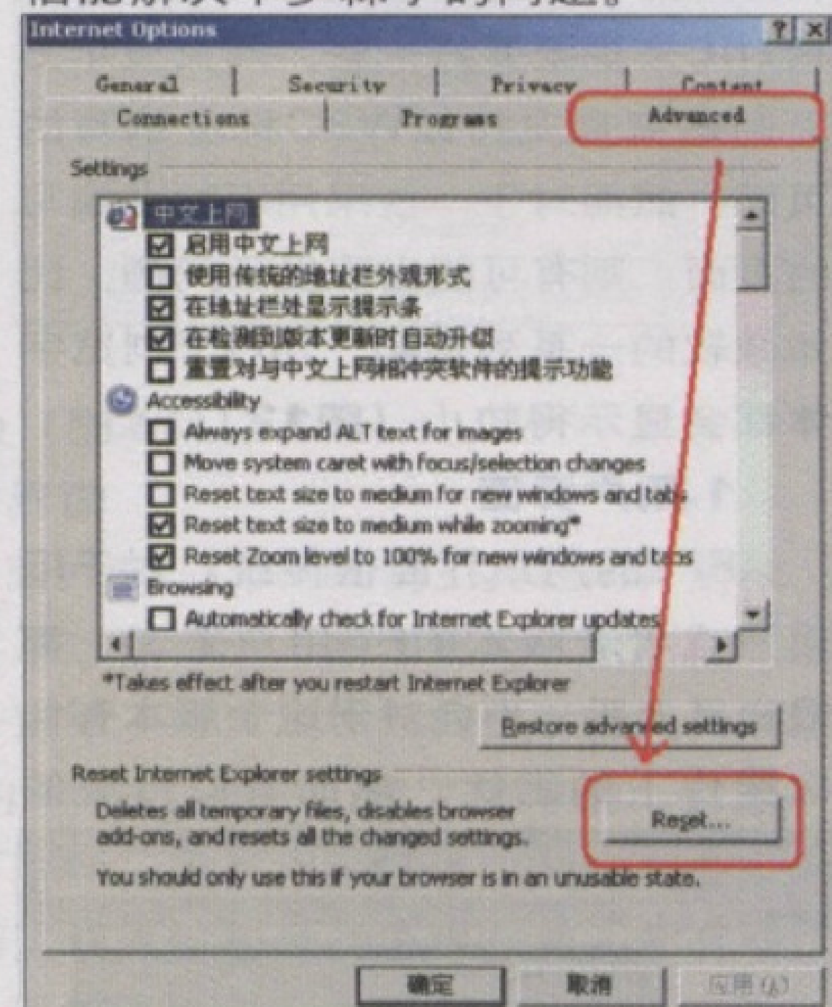
IE7同样整合了RSS阅读功能，在页面有RSS链接时，位于工具栏右侧的RSS图标会亮起，点击即可进入IE7的RSS阅读界面。RSS阅读界面的风格同样简单清新，左侧为文章显示区，右边有一个悬浮的小窗口用来搜索和过滤。如果对该页面感兴趣，那么点击最上方的“Subscribe to this feed”即可实现订阅（**图8**），接下来即可在Feeds面板中查看并管理自己的RSS订阅了（Feeds面板通过工具栏左侧的收藏中心按钮进入）。

5.安全性


图9


图10

安全性方面，IE7增加了对钓鱼网站的监控功能，打开“Phishing Filter”可以实现对浏览网页的钓鱼检测功能（即伪造网站的监控）（**图9**）。打开自动检测会显著降低网页浏览的速度，一般可以关闭自动检测功能，在需要时手动检查即可。另一方面，“Tools”中的“Delete Browsing History”（**图10**）可供用户选择删除Cookies、历史浏览记录等信息，这样一种集中管理方式能更好地保护隐私，尤其对于不太精通电脑的用户来说。IE7延续了上一个版本中对插件的管理方式，可以设定浏览器插件的禁用与否，然而如果能加入卸载（不仅仅是禁用）插件的功能，对于不少用户来说会是一个福音。对于受不明插件极度困扰的用户，可以使出最后一招杀手锏：“Reset”——重置IE（**图11**），相当于将IE恢复到最新安装的状态，相信能解决不少棘手的问题。


图11

二、Mozilla FireFox

最新版本： FireFox 2.0

下载页面： http://www.mozilla.com/en-US/

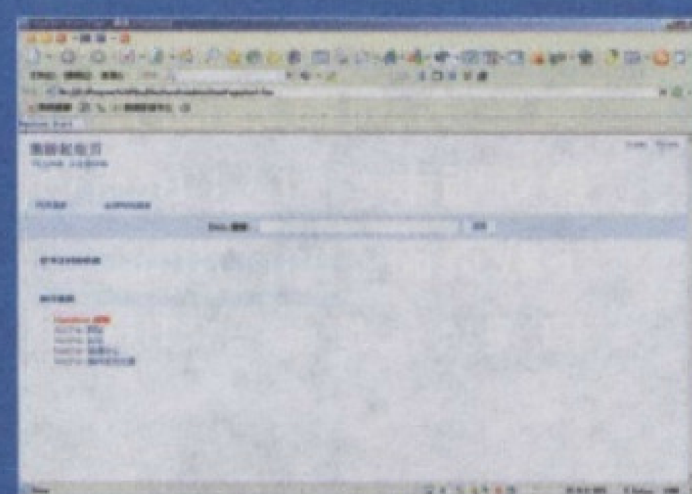
FireFox是在浏览器领域抗争IE的中坚力量，其开放式的设计令其功能扩

第三方浏览器简介：Maxthon

最新版本： Maxthon Browser v1.5.8

下载页面： http://cn.maxthon.com/chs/download.htm

Maxthon是国内用户接触得最多的一款IE内核第三方浏览器。在当时国内浏览器市场还是清一色的IE时代，Maxthon率先实现了标签浏览功能，为其从IE手中赢得了不少用户。Maxthon的功能开发一直没有停止，逐渐加入了很多方便网页浏览的功能，例如和Opera类似的鼠标手势功能——可以通过鼠标右键结合鼠标的移动实现对网页浏览的控制，以及强大的广告过滤功能——在IE6 SP2推出之前，Maxthon的弹出广告拦截功能是最受欢迎的。还有一些诸如“一键访问”、“浏览器皮肤”等小功能也满足了不少用户的需要。


插图1

另外值得一提的是，虽然大多数时候我们将Maxthon当作一款IE内核的浏览器，然而Maxthon还可以使用FireFox的Gecko作为浏览引擎，是一款不折不扣的“双核”浏览器。

随着Maxthon版本的不断更新，丰富的功能也给Maxthon带来一些困扰，不少用户已经开始抱怨Maxthon的启动缓慢、功能繁杂、界面臃肿等问题了。尤其在IE7推出之后，其提倡的简约风格和目前Maxthon繁多的界面按钮形成鲜明对比，使得不少用户又重归IE怀抱，这不得不说是目前Maxthon值得反思的一个问题（插图1）。

展更加灵活。新近推出FireFox2.0（以下简称FF2），除了延续之前在资源占用和浏览速度方面的优势外，在易用性和安全方面都有一定提升。



图12

FF2采用非IE内核，因此对多种针对IE的漏洞攻击免疫，安全性方面相对IE来说要要好一些。网页显示方面则是完全支持以W3C标准编写的页面，然而对于一些采用IE标准编写的页面，则有可能出现显示问题，比如微软的一系列网站，用FF2浏览字体都会显示得较小（**图12**）。

1.用户界面

FF2的用户界面很传统，对于IE用户或者老版本的FF用户来说，都很容易上手，不会对于这个版本有什么操作上的困扰。然而看似传统的FF界面，实际上定制功能相当灵活。在FF界面定制菜单（通过工具栏上点击右键选择“定制”调出）中，可以任意拖动工具栏上的任何图标进行摆放，还可以添加新的或移出不需要的按钮（**图13**）。



图13

2.标签页浏览

在之前版本的FF中已经支持标签页浏览了，FF2中为每个标签增加了关闭按钮，使得操作更加直观。在标签栏的最右侧，还有一个标签列表按钮，可在打开多个标签时迅速定位到相应的标签（**图14**）。不过目前FF2还不能提供与IE7或者Opera9类似的标签页预览功能，比较遗憾。

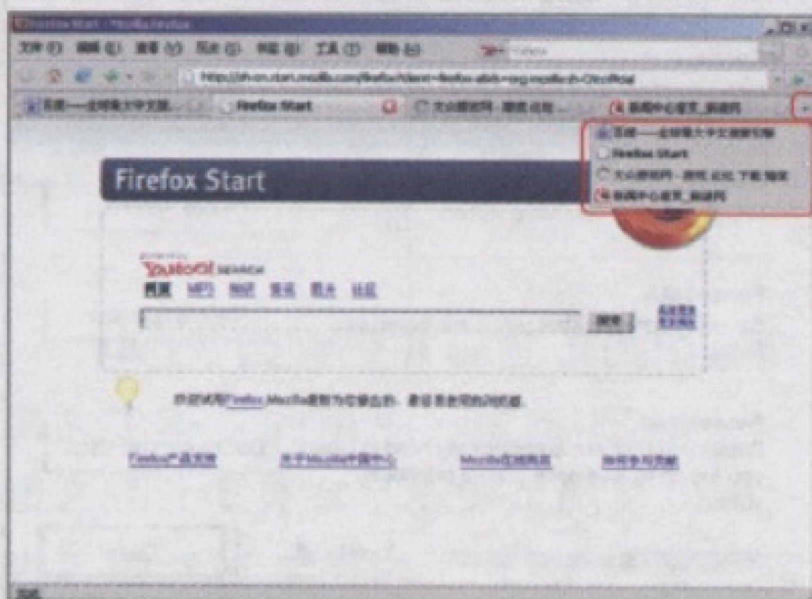
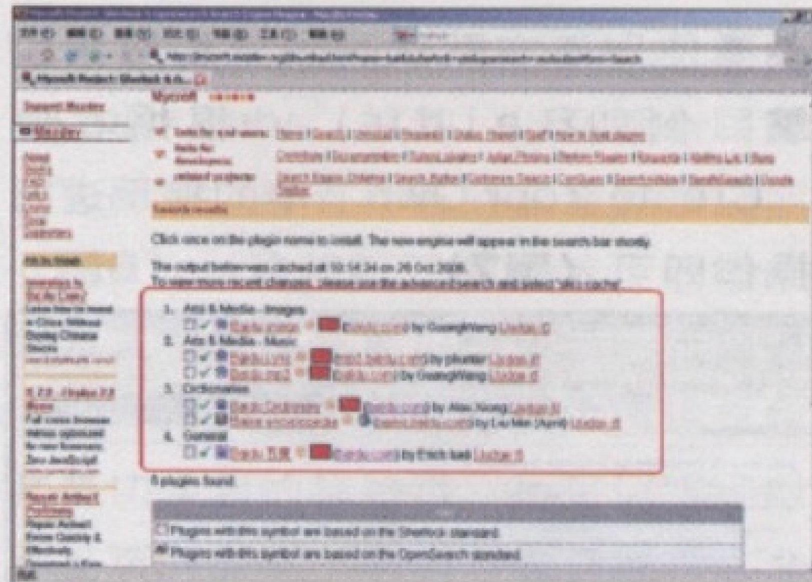
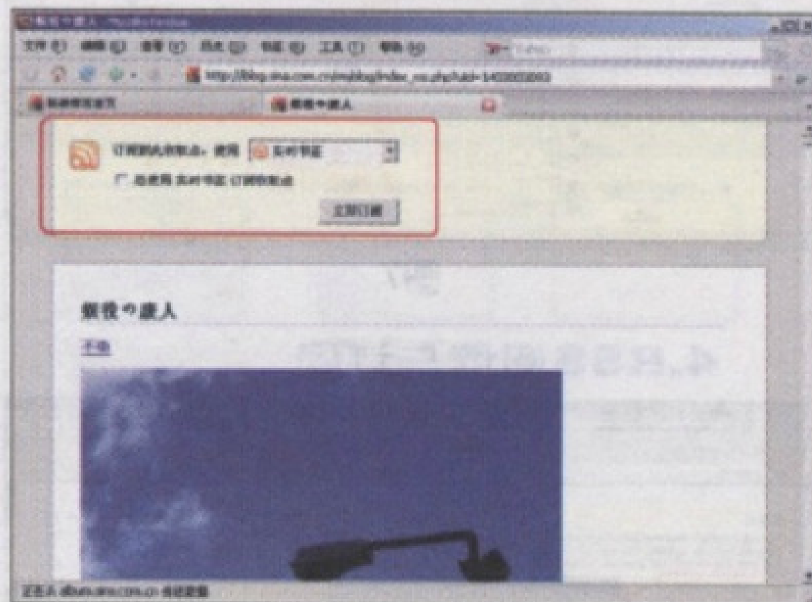


图14

内置了多个常用的搜索引擎，当然也可以任意添加。添加不在官网默认列表中的搜索引擎需要用FF2访问Mycroft.mozdev.org这个网站，然后在其“Find search plugins”中输入要添加的搜索引擎名（例如baidu），然后根据提示进行相应的操作即可。这种添加方式略显繁琐，没有IE7和Opera来得方便，不过可设置的项目很具体，例如可以分别添加Baidu的音乐和图片等搜索（**图15**）。


图15


图16

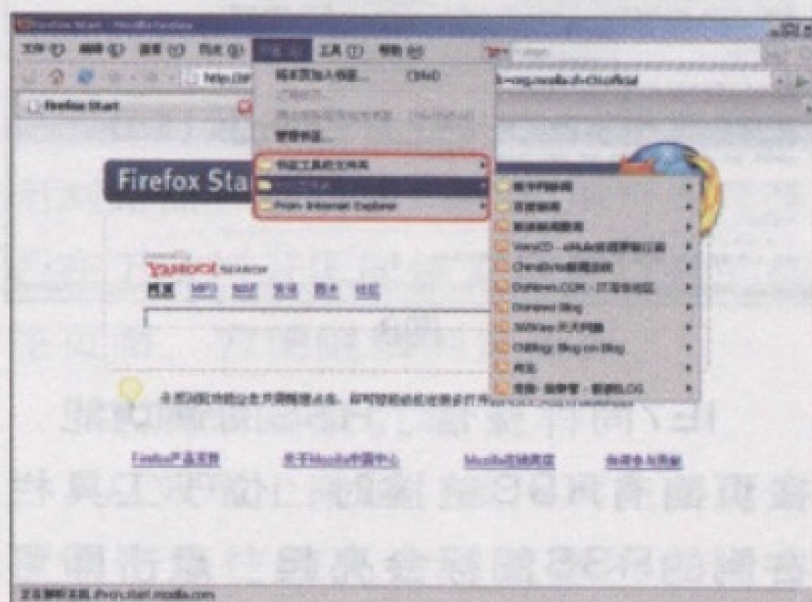


图17

3.RSS阅读与订阅

当访问有RSS链接的网站时，FF2的地址栏右侧会有RSS图标出现，点击即可打开FF2的RSS阅读界面。FF2会用整个页面显示文章，最上方有相应的订阅选项（**图16**）。值得一提的是FF2的RSS订阅（在FF中被称为“实时书签”）和收藏夹（称为“书签”）均可以通过“书签”访问

第三方浏览器简介：Tencent Travler

最新版本：TT3.1 Beta3

下载页面：http://tt.qq.com/dltt.shtml

TT是腾讯推出一款IE内核的标签浏览器，和QQ捆绑。可以说QQ巨大的用户群为TT发展铺了一条平坦的大道，相信对于使用QQ而又对浏览器没有特殊要求的用户来说，TT将会是其首选。TT和QQ的结合可以说密不可分，通过QQ可以直接调用TT，QQ中的网页链接都会默认用TT打开。而TT内置了几乎所有腾讯服务，可以直接从其菜单调用。另外TT有选择性地整合了Maxthon的一些实用功能（并非以插件形式实现，而是直接集成在了软件中），例如标签浏览中方便的“双击关闭标签”“拖拽打开链接”“打开上次浏览页面”等功能，以及“自动填写表单”“清除隐私记录”“屏蔽弹出窗口”等功能，基本上不需要多余的设置就可以立即使用。

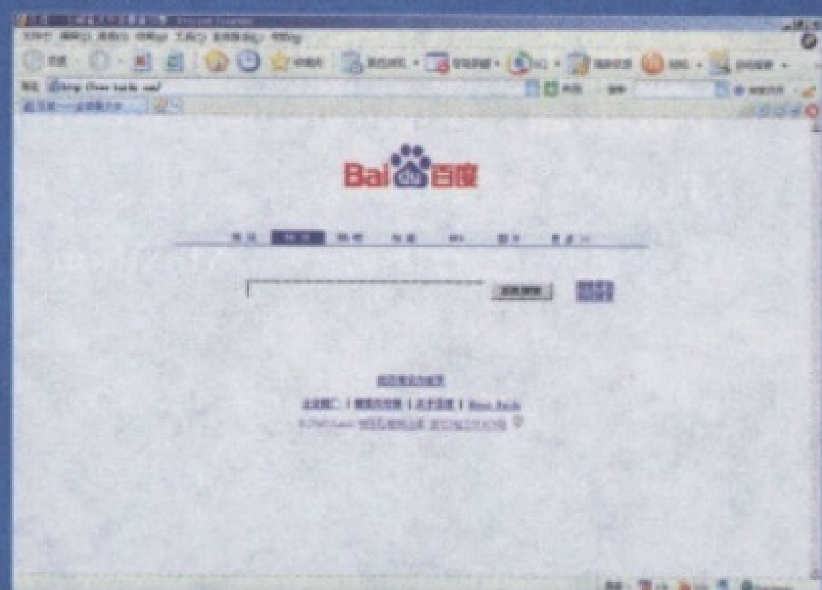
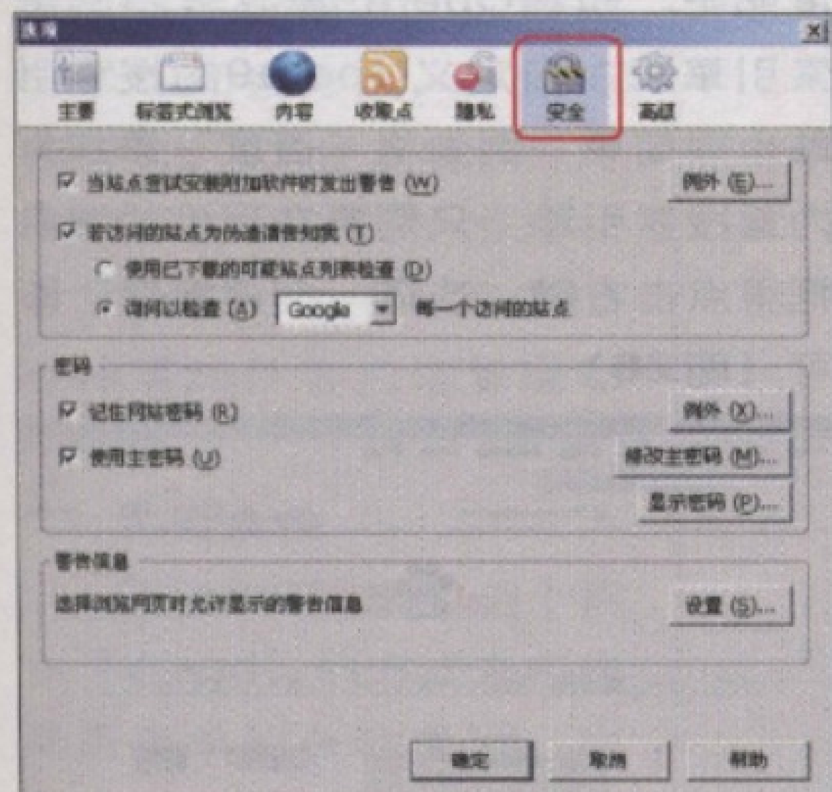
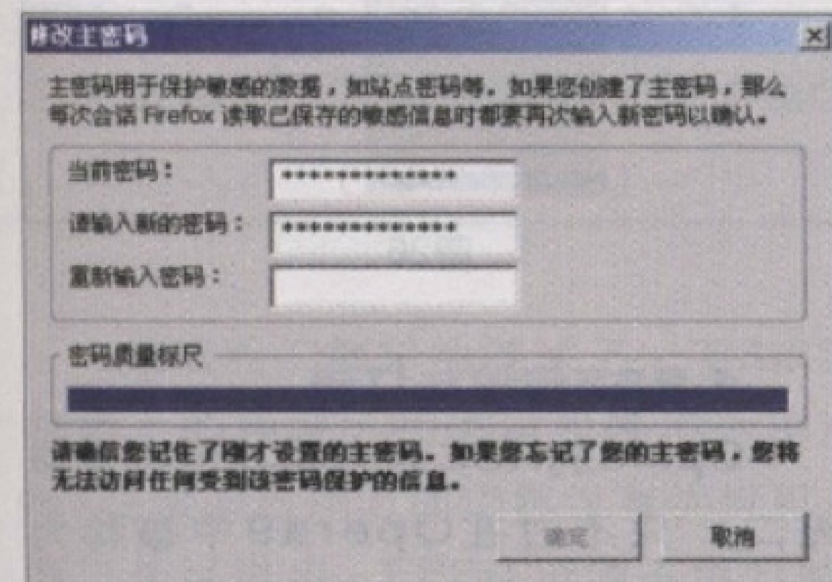


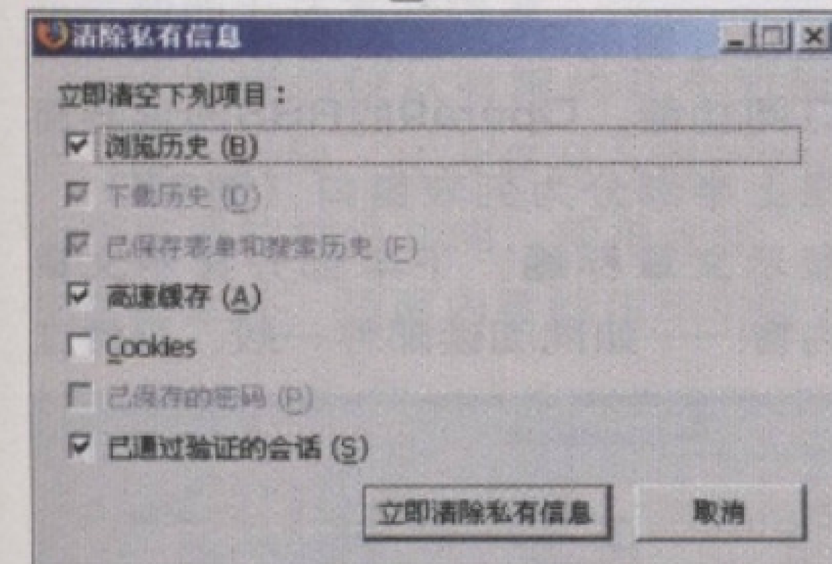
插图2

TT可以算是国产浏览器中Maxthon最大的竞争对手，虽然前者在功能上没有后者丰富强大，但作为一款浏览器，最实用的一些功能已经完全具备，非常适合不太精通电脑的用户（插图2）。

和管理，使用RSS订阅就如同使用收藏网页般简单（上页图17）。


图18


图19


图20

4.安全性

在FF2的"选项"对话框中，"安全"功能有了单独的设置页面（**图18**），可见这次FF2对安全功能的重视。最显著的特点同样是增加了对"钓鱼网站"的监控功能，FF2是使用的Google提供的钓鱼站点列表来进行判断，如果选择每访问一个站点都向Google查询，会对网页的访问速度有所影响，遗憾的是FF2没有提供类似于IE的手动检查钓鱼网站的功能，使得该功能的使用并不算非常方便。

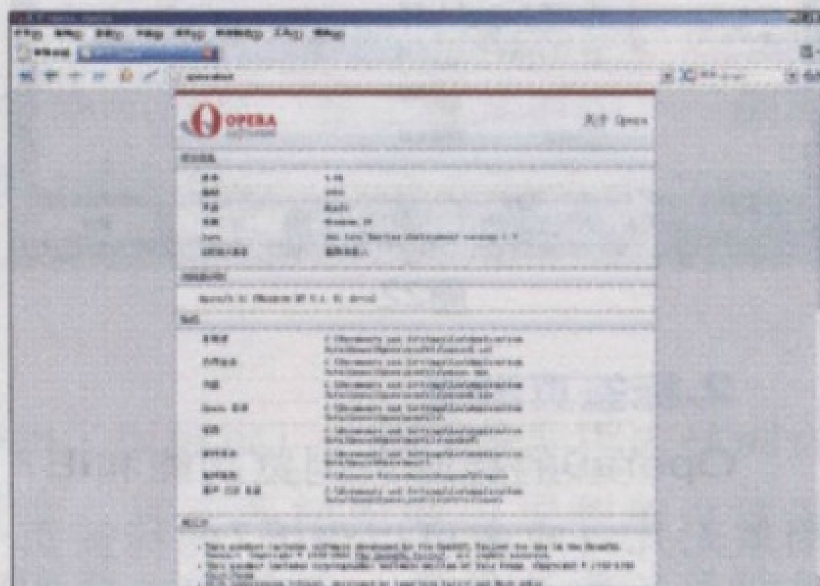
在密码保存方面，FF2提供了一个"主密码"的功能，用户通过一个主密码，可让FF2自动填写任何保存了的网站密码，这样做可以有效防止因设了多个密码容易遗忘和搞混的情况（**图19**）。"工具"菜单里的"清除私有信息"同样具有删除浏览历史等隐私数据的功能，和IE7无二（**图20**）。

三、Opera

最新版本：Opera9

下载页面：http://www.newhua.com/soft/2702.htm

Opera的影响力虽远不及IE以及FF，但前者有着更低的资源占用率以及页面渲染速度，其优秀的界面定制功能与便捷的鼠标手势也受到不少用户的欢迎。然而在网页兼容性方面，Opera还存在一些问题，比如某些网页的格式变形，或者弹出菜单无法正确显示等，严重一点的甚至会出现整个页面内容都无法显示的问题（用IE浏览相同页面可以正确显示）。这些问题只有等待Opera在后续的升级中修正，而目前我们能享受的就是Opera9带给我们非常便捷的浏览体验（**图21**）。


图21

1.用户界面

用户界面方面，Opera9的工具栏同样简单，默认界面甚至连窗口下方最常用的"状态栏"都省略了——留给了网页足够大的显示空间。默认界面下的Opera9工具栏上除了简单的"前进""后退""刷新"等常用按钮外，再没有多余的按键，然而这样看似简单的外观布局，却有着比FF2更加灵活的界面定制方式。

同FF2一样，通过工具栏右键菜单中"自定

第三方浏览器简介：Avant Browser

最新版本：Avant Browser 11.0

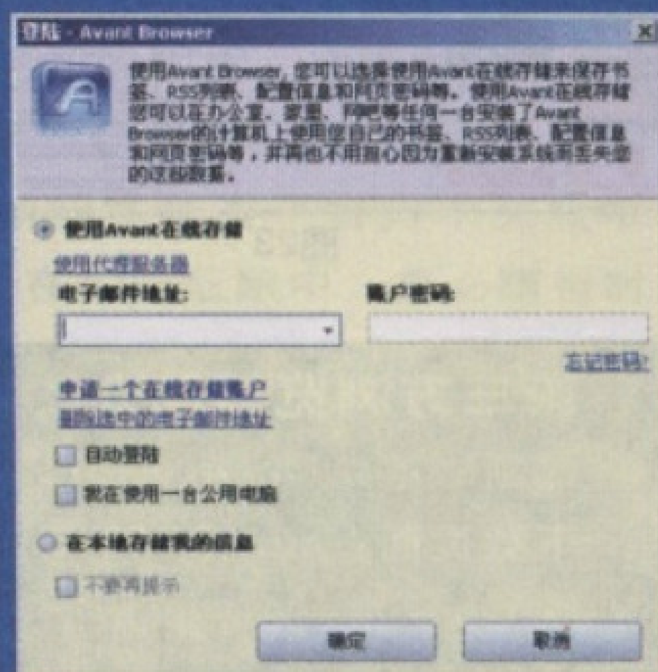
下载页面：http://www.avantbrowser.com/download.html

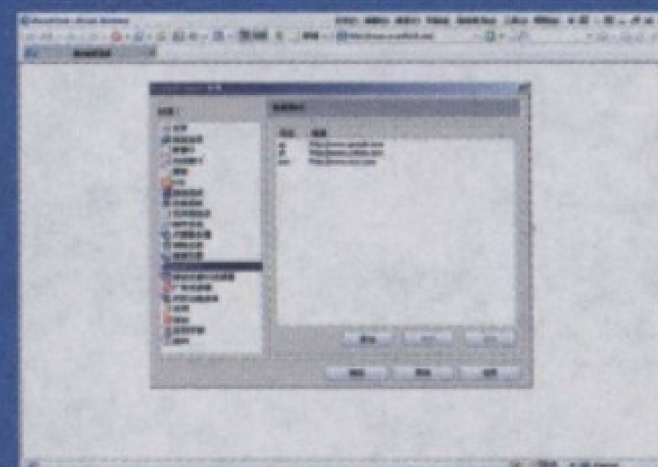
Avant Browser是一款国外的IE内核第三方浏览器，最近也进行了版本更新。Avant号称是速度最快的浏览器，在实际使用中其浏览速度相对于其他浏览器并没有太明显的优势，不过总体情况还令人满意。

Avant的最大的特点在于有一个"在线存储"功能，可以将类似于网页收藏、表单密码等信息储存在它的服务器上（和微软的Live Favorites类似，但范围比其广泛），这样在另一台使用Avant的计算机或在重装系统之后都能完整地使用这些内容（插图3）。

Avant类似于Maxthon，在功能上多而全，上述浏览器的一些常用功能都具备，比如标签浏览、鼠标手势、广告拦截、自动填表、上网痕迹清除等。然而Avant也有一些不足之处：例如虽然Avant有RSS阅读功能，但不能自动发现网页上的RSS链接并给予用户相应提示，每次需要收藏RSS时，还需要手动复制RSS地址，非常不方便。

当然Avant也不乏一些自己的特色功能，比如说其"快速搜索"功能，可给特定的搜索引擎定义一个简称，然后想用该引擎进行搜索时，只需在地址栏中键入"引擎简称"+"关键字"即可搜索该关键字的相关条目。还有"链接别名"功能也有类似的用法：可为常用的网站链接定义一个缩略别名，定义之后需要访问该网站时仅需键入别名，Avant会自动替换为之前定义好的链接，类似于"一键上网"（插图4）。


插图3


插图4

义”调出的“外观”窗口（图22），可实现自由度极大的界面定制功能：可以定制工具栏或者各类面板显示与否及其放置的位置，还可根据需要直接拖拽各种按钮到工具栏上，在界面定制方面可以说Opera9在3款浏览器中是做得最好的。

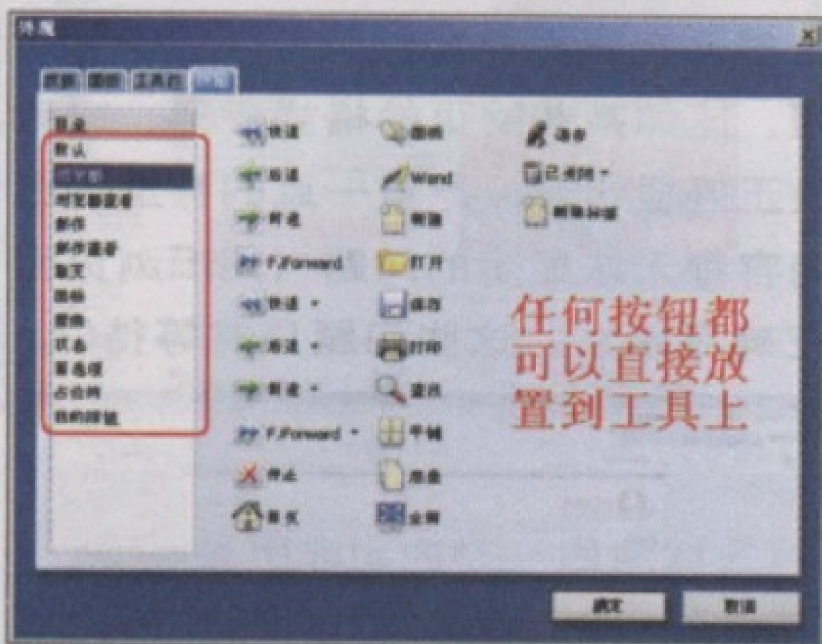
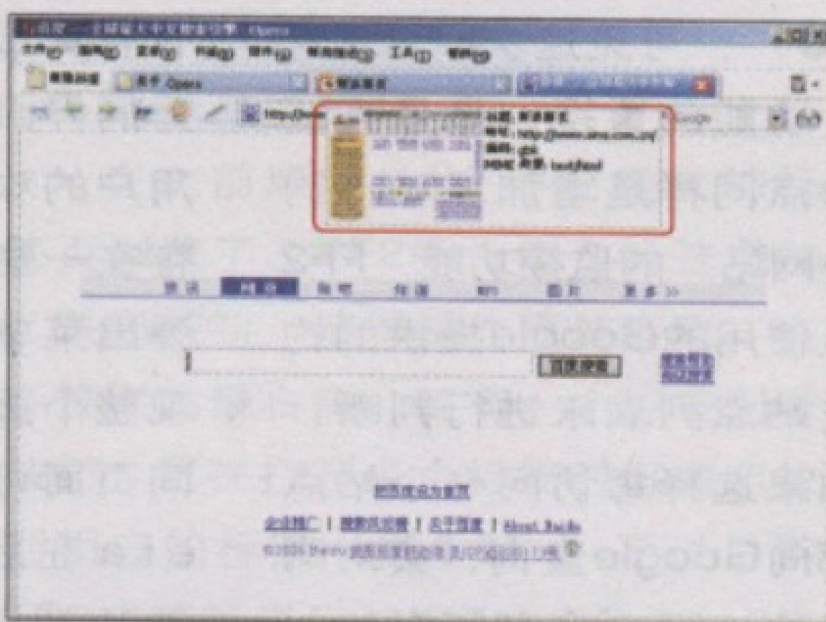


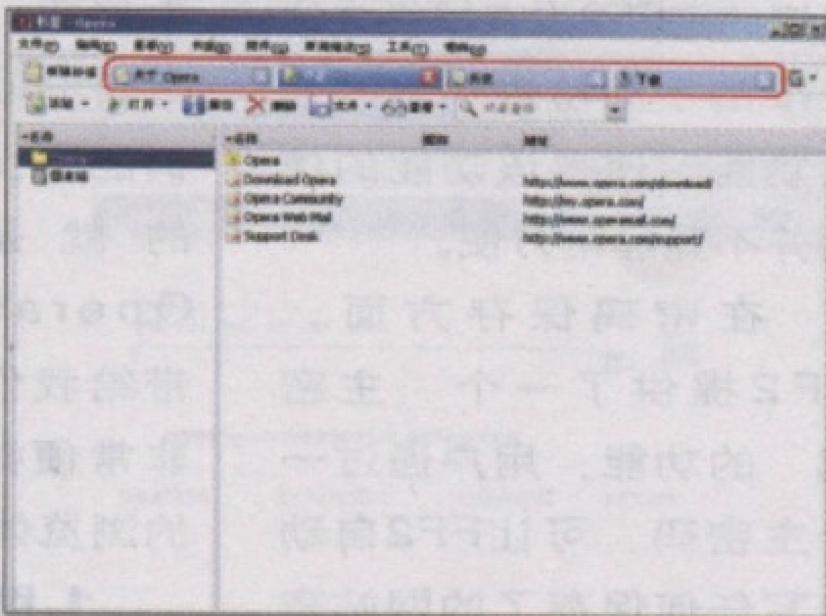
图22

2.标签页浏览

Opera9的标签页浏览功能和IE7相差无几（或者可以说IE7的标签页浏览功能是仿造Opera9来的），包括双击新建标签，中键可打开关闭标签等操作。同时Opera9还有自己的特色，例如可以对标签页进行各种方式的排列（类似于Windows窗口的排列）（图23），方便同时浏览多个标签的内容。另外，当鼠标悬停在Opera9标签上时，还会出现该标签页面的预览（图24），方便用户选择；这一功能和IE7的“快速标签”类似，不过从效率上来说，IE7要胜出一筹。


图23

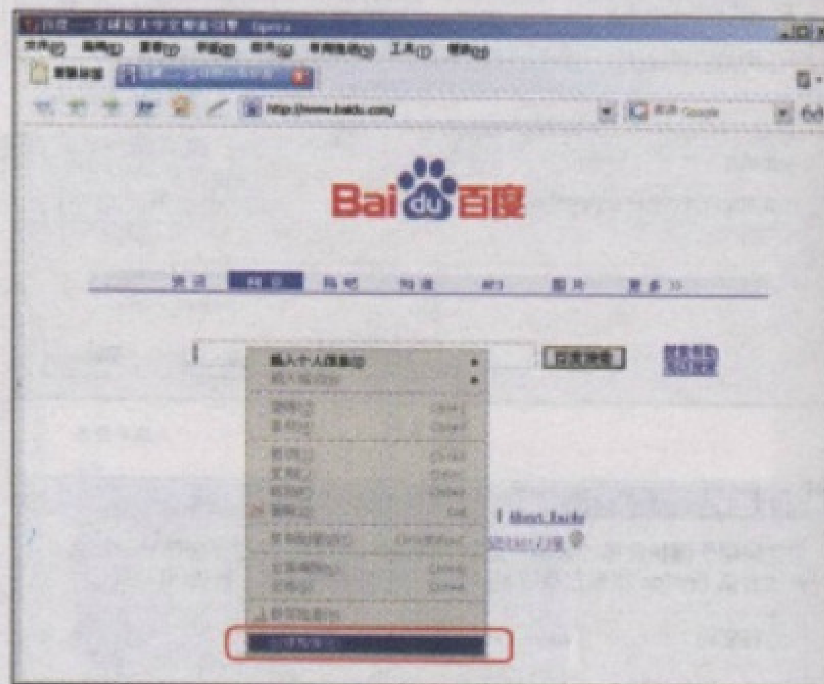

图24


图25

Opera9中标签的地位非常高，大部分功能窗口都可以用标签来显示，比如最常用的“历史记录”“书签”（亦即“收藏夹”）等通常在侧边栏面板中显示的内容（图25）。这些内容在默认情况下都以标签方式打开，这样做的好处是让Opera9的整体风格显得相当统一简洁，不会为用户增加额外操作上的困扰。

3.内置搜索引擎

中文版的Opera9内置的搜索引擎不再是清一色的国外产品，像“百度贴吧”也在Opera9默认支持的搜索引擎里。自定义Opera9的搜索引擎也很简单，例如将“百度”添加为内置搜索引擎，只需要在百度的搜索框里点击右键，选择“创建搜索”即可（图26）。


图26

4.RSS阅读与订阅

Opera的RSS订阅和其他浏览器无二，只不过在Opera9中被称为“新闻推送”，同样是通过点击地址栏右侧的RSS链接图标直接实现订阅功能。Opera9的RSS阅读界面是上半部分为列表窗口（图27），显示文章标题，下半部分显示文章内容——如同阅读邮件一般。当然这


图27

第三方浏览器简介：Dr.Orca

最新版本： Dr.Orca 1.0 RC 3

下载页面： http://www.onlinedown.net/soft/43439.htm

Dr.Orca（以下简称Orca）和Avant Browser源自同一作者，在外观上可以说和后者一模一样，功能上也相差无几，区别仅在于Orca采用的内核是Gecko。和FireFox类似，采用了Gecko引擎的Orca在浏览速度上有优势，不过还是摆脱不了非IE内核浏览器的通病——对采用IE标准的网页显示仍然存在问题。另外Orca的一个大Bug到目前这个版本仍然没有修复：按照默认路径安装软件的用户会发现Orca可以运行，但打开不了任何网页，原因在于程序默认的安装文件夹是以“Orca Browser”命名的，需要把文件夹名称里的空格删去，Orca才能正常工作——不知道多少新用户因为这个问题放弃了Orca。


插图5

目前Orca的版本久未更新，原因是作者在忙于Avant Browser的更新，最近Avant新版本的推出是否也预示着Dr.Orca的更新也临近了？对浏览器资源占用或浏览速度上有要求的用户不妨关注一下这款浏览器（插图5）。

种布局方式也可以根据用户需要进行更改。这样一种RSS阅读方式，不如IE和FF2做得方便直观，但对于RSS订阅条目的管理非常方便——如同利用Outlook等邮件客户端管理邮件一样。

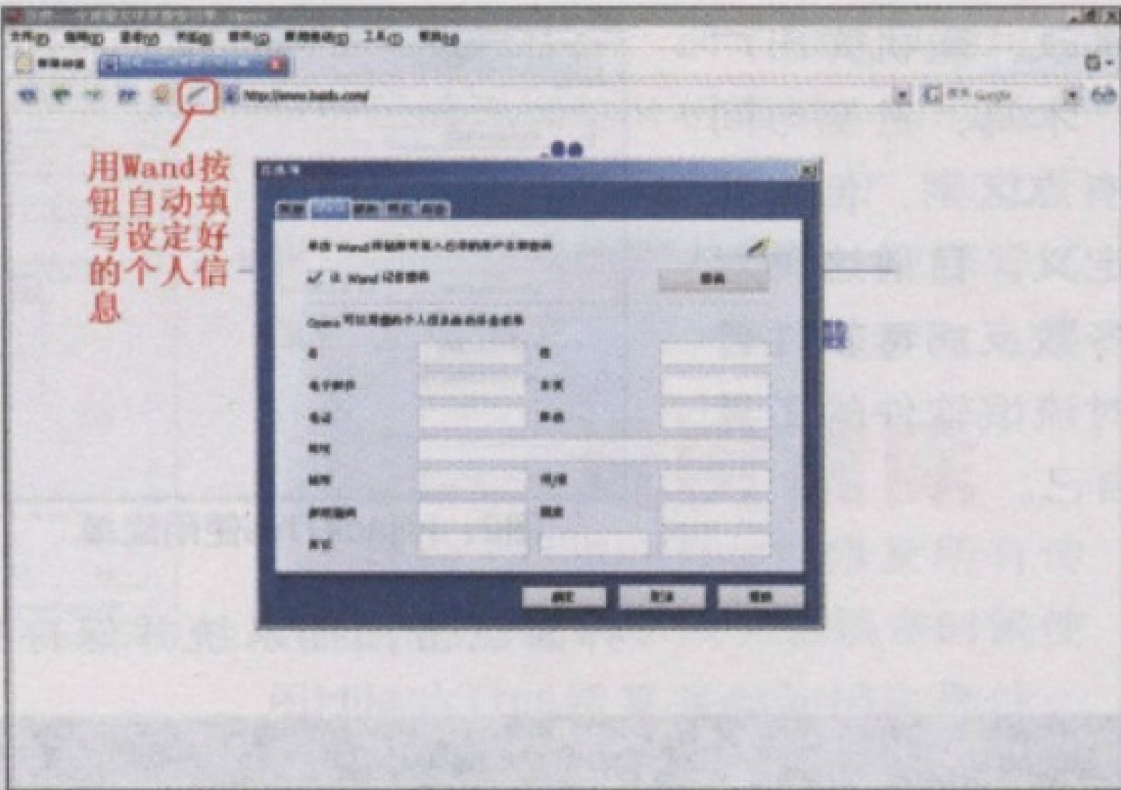
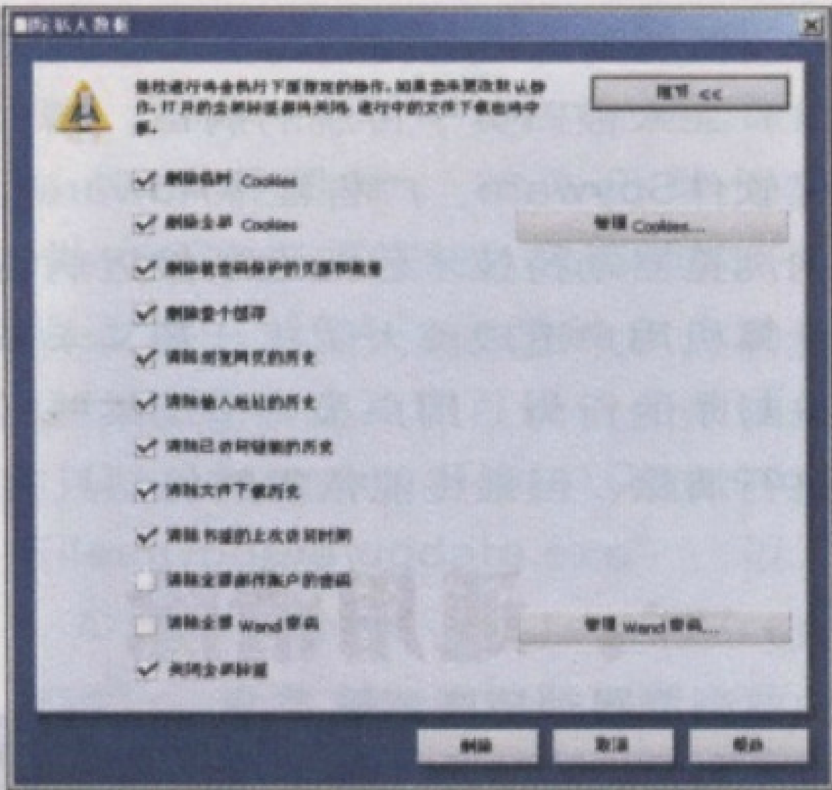


图28


图29

5.安全性

Opera9提供了一个称作“Wand”的方式来实现网页表单的自动填写，同样Wand可以保存各个网站的登录名与密码，通过一个简单的Wand按钮，实现“一键填表”功能（**图28**）。类似于FF2，Opera9也提供了一个“主密码”来统一保护用户储存的密码和个人证书等隐私信息。在工具菜单中，“删除私人数据”一项功能可以实现清除Cookies等功能，其清除项目设置得非常具体（**图29**）。

四、总结

最后我们简单地测试了一下3款浏览器在资源占用和弹出窗口拦截能力上的表现，相信这也是不少用户关心的地方（**表1**）。可以看到IE7在资源占用方面仍然没有优势可言，但其弹出窗口的拦截能力已经有了长足进步。FF2在资源占用方面依然表现出色，相对来说Opera9的拦截能力还有待提高。

以上我们仅从有限的几个方面简单比较了3款独立核心的浏览器，限于时间，还没有深入到一些有特色的领域进行比较，比如说各个浏览器的插件功能。简单来说，IE7除了在浏览速度有所不及其他浏览器之外，页面内容的还原功能是最好的（因为绝大多数网站的编写都遵照了IE标准）。FF2是非IE内核浏览器的首选，其在系统资源占用和浏览速度上都较IE有一些优势，而且可通过各种免费插件扩充很多功能（代价是消耗更多的系统资源），不过在现阶段由于插件的更新没有跟上软件版本更新，导致大量优秀插件无法使用，使得目前FF2实用性大打折扣。活泼的Opera9适合喜欢尝鲜的用户，虽然新版Opera9在网页兼容性方面有所改进，但仍然存在不少问题。然而在Opera9身上我们也可以看到值得其他浏览器借鉴的东西，诸如强大的界面定制、支持BT下载等功能。

对于国内用户来说，新版本的IE7目前还只有英文版本，而且新版的IE一经推出就受到了漏洞问题的困扰，在现阶段IE7在国内的推广会肯定会受到一定的影响。FF2和Opera9最新版本都有了官方中文版本，FF3.0版本也在积极酝酿中，想必随着时间的推移，IE所面临的挑战会越来越大。

	IE7	FireFox2	Opera9
软件体积	2.5MB*	21MB	12MB
资源占用（单页面）	32MB	27MB	36MB
资源占用（5页面）	43MB	29MB	36MB**
弹出窗口拦截测试***	12、16、27	12、22	7、12、13、21、22

表1：*IE7由于部分文件已经整合在系统中了，所以其程序文件夹显示的大小并不是其软件实际大小

**Opera9打开多页面后其内存占用和打开单一页面时几乎没有变化，这一点令我们很惊奇

***该测试使用了http://www.cnproxy.com/popkillertest/的测试结果，表格中数据为未通过的测试项目

第三方浏览器简介：Netscape

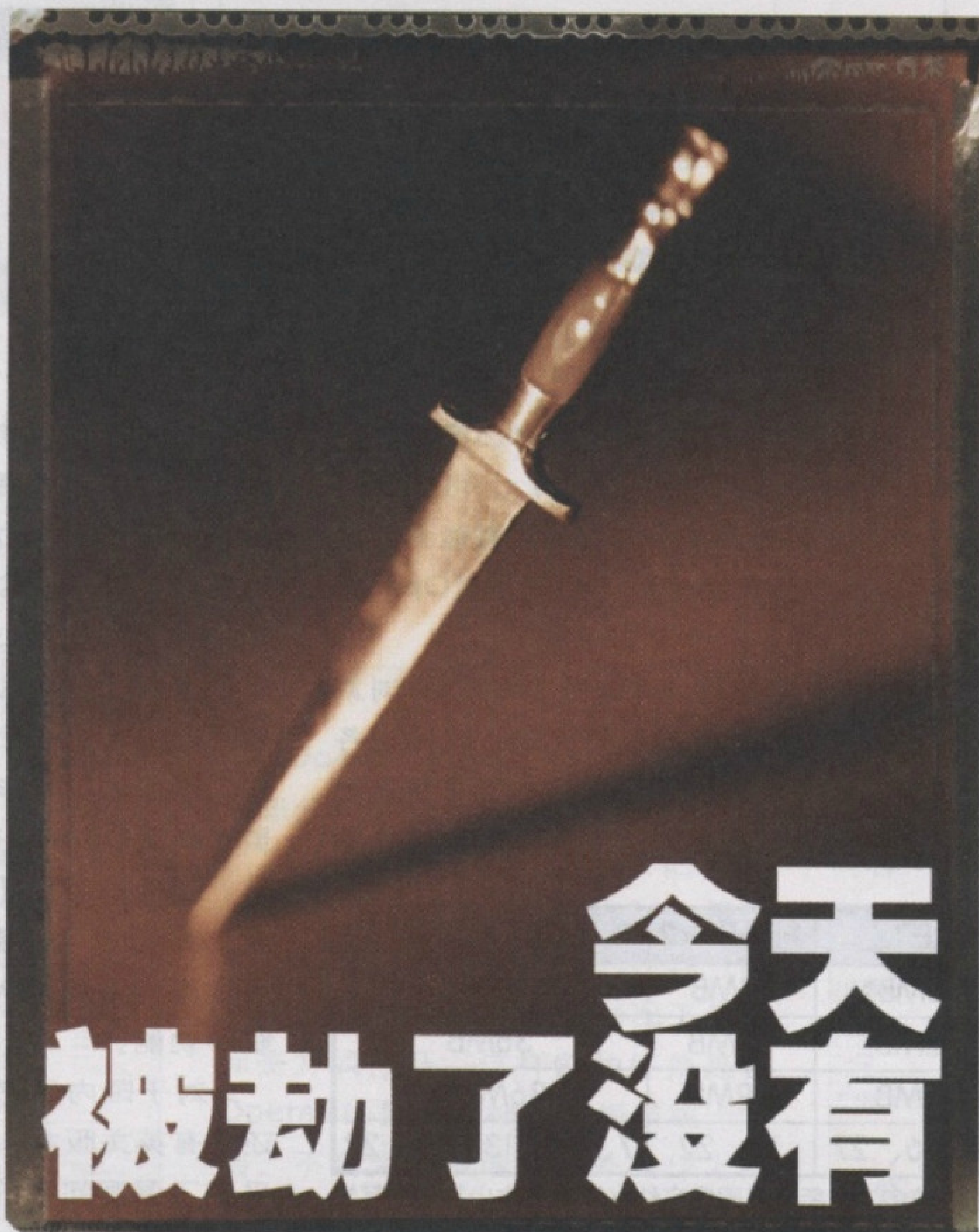
最新版本： Netscape Browser 8.1

下载页面： http://www.skycn.com/soft/45.html

Netscape（以下简称NS）是老牌的浏览器，还是目前流行的标签浏览的鼻祖，当年被IE拉下马后几乎一蹶不振。最近NS也推出了基于FireFox内核的8.1新版本。新版本的Netscape还是个双核产品，默认使用的渲染引擎是FireFox，当网页显示不正常时，还可换用IE内核进行渲染。尽管采用了FireFox的内核，NS在浏览速度上并没有什么优势，在浏览一些有较多弹出广告的网页时还会有出现轻微的假死现象，估计和其采用了较多的安全设置有关。


插图6

功能上Netscape对于其他浏览器来说没有任何弱项，从标签浏览、RSS阅读到广告过滤都一一具备。尤其值得一提的是NS提供了一个全面的“Security Center”，用于保障用户上网的安全。这个安全中心提供了反钓鱼、控件安装、广告过滤、间谍软件防护等一系列功能，几乎涵盖了浏览安全的各个方面（插图6）。



今天被劫了没有

网上冲浪反劫持宝典

■广东 GZ

现在越来越多的用户遇到了IE主页被修改、浏览网页时不断弹出广告等浏览器被劫持的情况，虽然不像病毒木马那样危害巨大，但也让人心烦。其实浏览器劫持也是一种流氓行为，只是它并不以软件的形式出现及安装，很多时候用户都不知道怎么回事就被劫持了。

虽然浏览器劫持行为（IE主页被修改、随机弹出广告）还未被归类于传统的病毒、蠕虫、木马，甚至与间谍软件Spyware、广告程序Adware也有点区别，但当前的浏览器劫持技术已经逐渐接近病毒定义。目前这种对计算机用户造成莫大困扰，却又未被多数反病毒软件普遍封杀的行为，用户虽可借助某些针对流氓软件的工具进行清除，但最终能依靠的仍然只有自己。

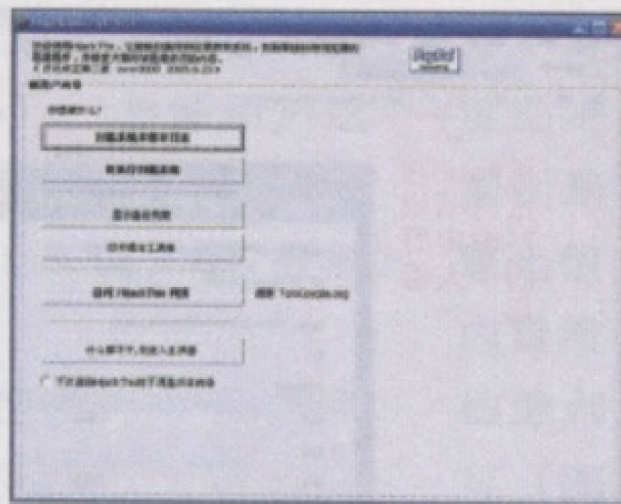


图2：HijackThis使用简单

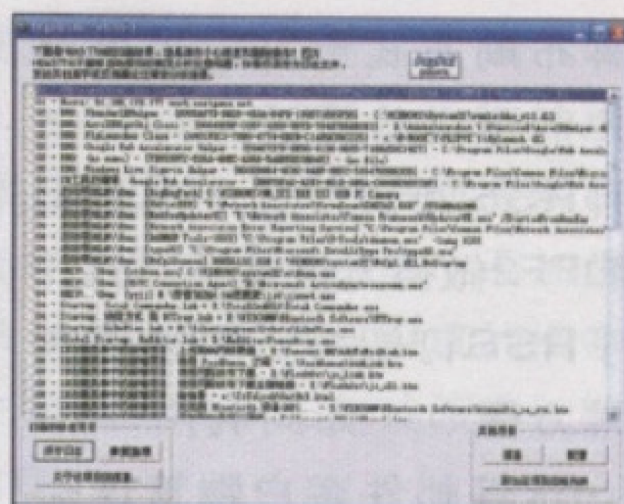


图3：要看懂结果就难点

一、通用清除

浏览器劫持毕竟是由于利益驱动使然，根本目的无非是将浏览器引向网站，因此并不会像病毒木马之类极力隐藏。通常用户的浏览器一旦被劫持，基本上都能在第一时间觉察到浏览器的不正常行为。不过浏览器劫持有许多种不同方式，对于被劫持的浏览器而言，HijackThis是最全面的扫描清查工具（http://www.onlinedown.net/soft/36689.htm）。HijackThis能扫描系统注册表和硬盘上的特定文件，从而找到一些恶意程序“劫持”浏览器的入口。需要注意的是，HijackThis的扫描内容包括正常或用户主动修改的程序，所以必须经过分析确认后才能处理。

虽然HijackThis本身是个绿色软件，不过还是要将HijackThis放到一个单独的文件夹中，因为在使用HijackThis修复时，它会自动给修改的项目做备份并放置在同级文件夹中，一旦用户修复出错可以利用备份文件恢复原先的状态（**图1**）。启动HijackThis并在向导界面点击扫描系统并保存日志，软件就会开始扫描系统，检测内容包括搜寻所有“捆绑”在IE浏览器上的各种程序，以及出现在IE工具栏或右键菜单中的各种快捷命令或图标等（**图2**）。扫描完成后会自动弹出保存日志的窗口，用户也可点击保存日志的按钮选择手动保存扫描日志（**图3**）。

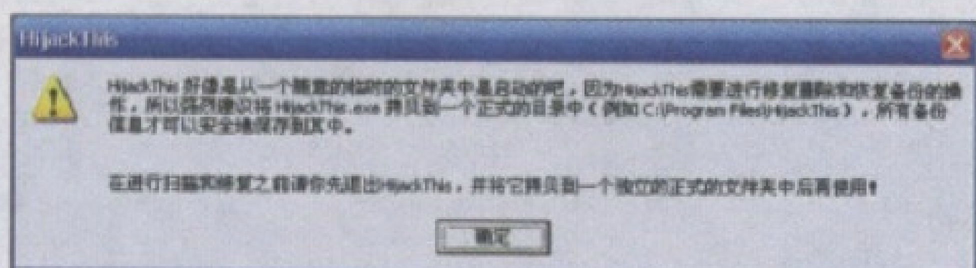
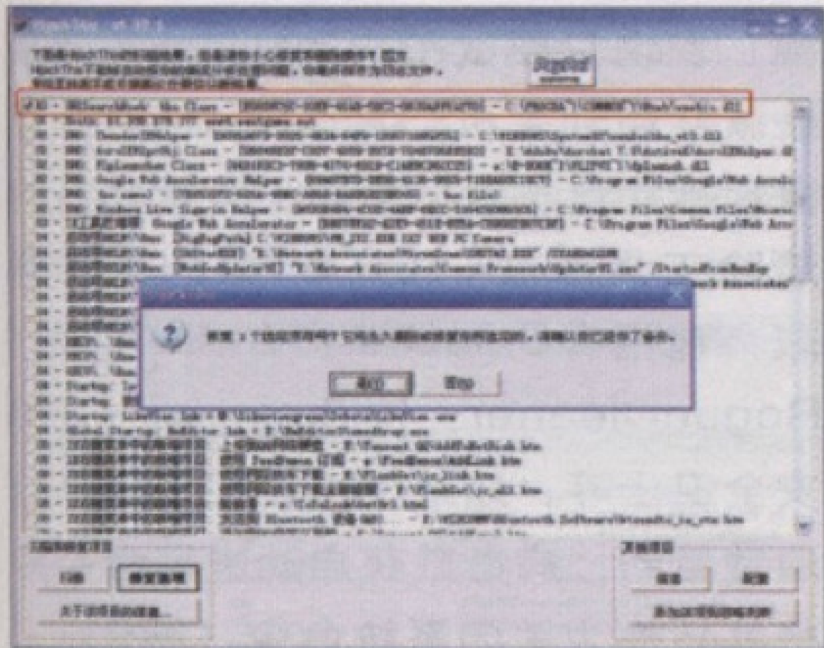
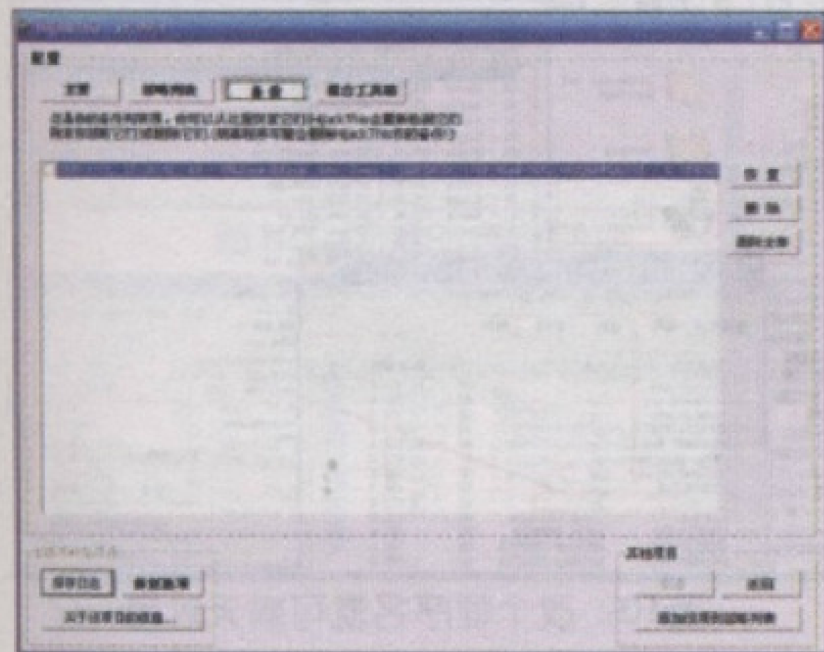


图1：超强的提示

例如上面扫描内容的第一项“R3 - URLSearchHook: bho Class - {ED8DFC5C-10EF-45AB-9DC2-0639AFF5A270} - C:\PROGRA~1\COMMON~1\Wnwb\wnwbio.dll”，首先根据HijackThis扫描内容分类来分析，“R”类意味着注册表中IE的默认起始主页和默认搜索页的改变，此处若非用户主动修改那么显然极可能是个劫持插件。接着搜索Wnwbio.dll文件的相关信息，即可知是万能五笔输入法劫持IE地址栏的插件。接下来的步骤自然是清除插件，只需将此内容项前的复选框勾选，再点击修复选项按钮即可将系统相关注册表值清除（**图4**），然后根据扫描出的文件夹路径找到Wnwbio.dll文件删除，即可彻底解除此插件对于IE浏览器的劫持。显然借助HijackThis清除浏览器劫持并不困难，关键在于用户判断是否准确。当然HijackThis对于所有的修复操作会自动保存备份，用户的误操作基本可以从备份中恢复，不过


图4：清除键值需要谨慎


图5：备份是必要的

对于从磁盘上彻底删除插件的操作，用户必须自己另外做好文件备份以防误删（**图5**）。

虽然目前浏览器劫持手段千变万化，但浏览器劫持终极形式仍然归纳于HijackThis的扫描分类中。因此HijackThis是一个可以贯穿全部反劫持过程的通用工具，它的最大意义并不是其清除功能，而是能提供给用户一份足够详实的分析资料，它的能力完全取决于用户自身的能力，因此不要总将日志发给别人分析，应该尝试自己去读懂它。

二、进阶清除

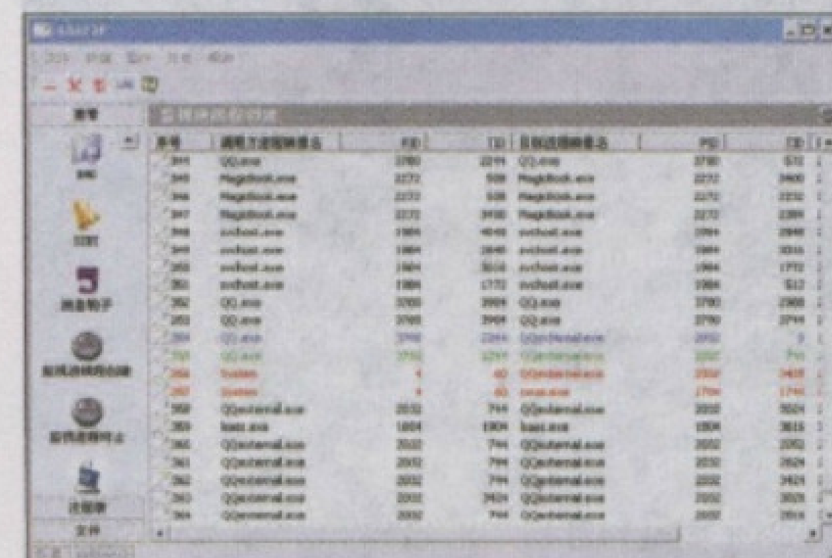
理论上HijackThis能修复所有传统的浏览器劫持手段，但很多时候使用HijackThis修复并删除相应插件，一段时间后浏览器又会被重新劫持，其中最为典型的例子是有名的www.9991.com主页劫持事件。从表象看其主要浏览器劫持行为有两种，首先是将浏览器主页设置修改为www.9991.com，其次是不定时弹出浏览器窗口连接www.9991.com网站，很多用户反复中招后认为是HijackThis的修复无效，事实上并非如此。

www.9991.com网站本身其实并没有什么问题，能反复劫持用户浏览器的秘密，在于其采用了病毒方式入侵用户计算机。事实上www.9991.com并不只是简单的劫持浏览器主页，而是利用病毒进程不断校验和修复劫持行为，从而使得HijackThis的修复工作劳而无功，偏偏大多数的反病毒软件都对此视而不见。

其实一旦说穿神秘也就一钱不值，清除www.9991.com对浏览器的劫持并不困难。首先仍然使用HijackThis扫描系统，只要稍微仔细验证其中“04”类系统自启动项目，即可轻松发现可疑的启动项目“C:\Program Files\Common Files\Update\update.exe”，以及“C:\Windows\system32\res.exe”。查看文件属性即可断定两者是企图模仿微软文件的恶意程序，然而用户使用系统任务管理器只能看到“Update.exe”病毒进程，即使停止“Update.exe”进程并删除磁盘上对应文件，一段时间后又会重新出现，这显然是由于另一个隐藏进程“Res.exe”的缘故，也就是多病毒进程的相互保护。

虽然可以先使用HijackThis删除这两者的自启动项目，然后再重启计算机进行清理，但考虑到可能还有DLL驻入等更高的进程保护手段，使用Icesword工具才是正确的办法（http://www.crsky.com/soft/6947.html）。使用Icesword可以严格控制进程行为，并且能用醒目的红色显示隐藏进程（**图6**），因此用户可在此轻松结束病毒“Res.exe”隐藏进程，如果被结束的进程过一段时间又出现，说明它也被其他进程保护，那么利用Icesword的监视进程创建可轻松找到创建该进程的保护进程（**图7**），反复这个过程即可找出所有病


图6：关注红色进程，可能有问题


图7：监视进程创建找出幕后黑手

辅助工具

对于手动清除浏览器劫持工作而言，清除工具和辅助工具都是必不可少的，许多情况下很难凭一款工具完成所有的分析清除工作，所以用户平常就应该注意收集，到需要时就会发现工具是多多益善。下面介绍一些手动清除工作常用必备的工具。

Pocket KillBox是国外反病毒论坛很受欢迎的工具软件（插图1），与HijackThis是最佳配合。Pocket KillBox实质是一个删除任意文件的利器，不管文件是EXE还是DLL还是其它文件，也不管这个文件是否正在运行中，还是被系统调用了，软件都可用简单几步就将文件删除（http://www.onlinedown.net/soft/44560.htm）。此外默认情况下KillBox会对删除文件进行备份，因此操作无误的用户要注意及时清理。另外一款有名的解锁工具Unlocker删除文件的能力也并不逊色，而且其右键菜单操作更加快捷方便，也是日常应用的主要选择（http://www.crsky.com/soft/5890.html）。

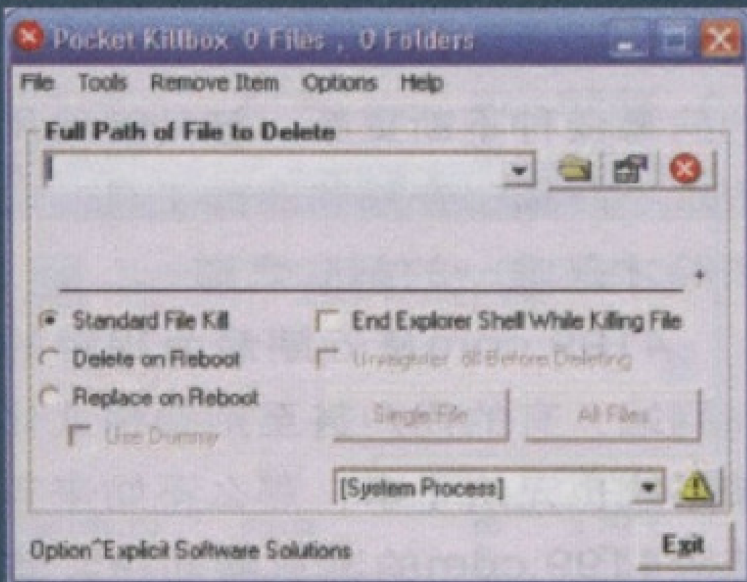
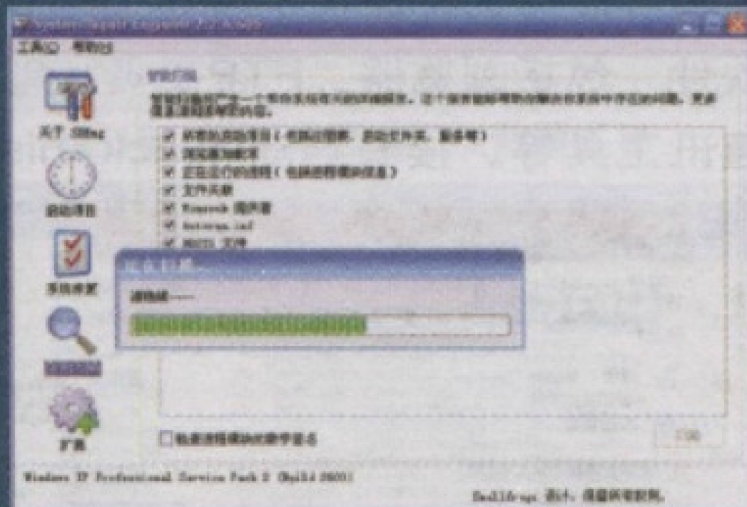


插图1：KillBox


插图2：System Repair Engineer

System Repair Engineer也能完成类似于HijackThis的扫描工作（插图2），并且能够完成大量系统相关的维护功能（http://www.fixdown.com/soft/27248.htm）。此外应该备上几款注册表的修复工具和任务管理器工具，瑞星注册表工具就是个不错的选择（http://download.rising.com.cn/zsgj/RegClean.com）。Procexp当然也非常棒（http://www.sysinternals.com/Files/ProcessExplorerNt.zip）。

毒进程。对于形成相互保护而无法同时结束的病毒进程，只要先在Icesword中设置禁止进线程创建（图8），即可逐一关闭病毒进程而不会再出现。将病毒进程都结束后，在硬盘对应路径中找到"Res.exe"和"Update.exe"病毒文件并删除，然后用HijackThis删除两者的自启动项目并修复浏览器主页设置，至此完全清除www.9991.com网站对浏览器

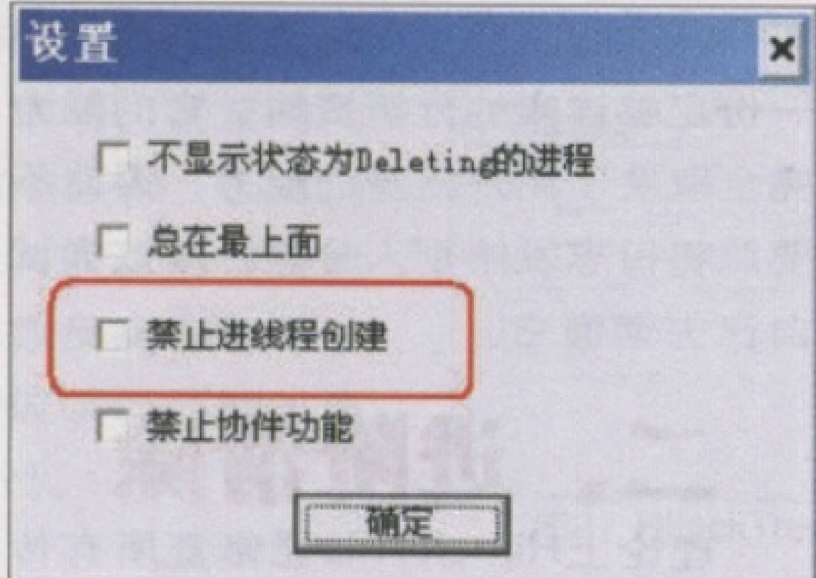


图8：禁止进程创建才好删除病毒

的劫持。

www.9991.com网站可以说是浏览器劫持的一次技术突破，禁止注册表、修改文件关联等已不再是保护浏览器劫持的主要手段，引入进程保护来动态劫持浏览器带来不菲的成绩，其Alex流量排名在3个月内从无杀入前200名内，可见被劫持的用户人群数量之巨大。因此新形式变化应该引起用户主动转换分析思路，而不是怀疑原有分析工具和清除工具的能力。

三、举一反三

结合病毒木马显然成为浏览器劫持新的发展方向，www.9991.com之后涌现的大量浏览器劫持网站莫不如此。虽然究其本质都是披着广告外衣的流氓软件，但这类只求流量的劫持网站更加彻底，其应用的病毒木马技术远远超越www.9991.com。尤其最近几个浏览器劫持网站7939.com、7b.com.cn、9505.com、4199.com的病毒变种不断更新，被劫持的用户根本不能指望专杀和清除工具，自己清除才是唯一的解脱之道。

4199.com是近期最为猖獗的劫持网站，有的用户甚至抱怨格式化重装系统也无济于事，那么不妨来实战清除4199.com的浏览器劫持。首先关闭被劫持的计算机中所有主动联网软件，包括浏览器、FTP工具、即时通讯工具等。接着启动HijackThis扫描，发现只要试图启动HijackThis系统就会自动关机，甚至HijackThis自身也被病毒删除。事实上大批知名的清除工具都被4199.com的病毒屏蔽，包括有Unlocker、DLLShow、RogueCleaner、Killbox.exe、360安全卫士等。如果使用监视工具可以清楚看到，病毒截获启动进程命令并将其转换为关闭系统命令（图9）。

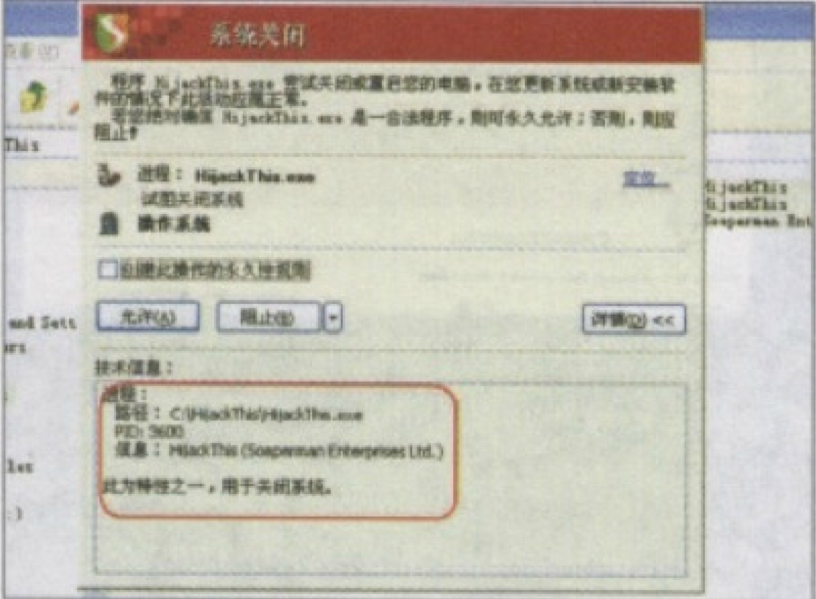


图9：劫持也是技术活啊

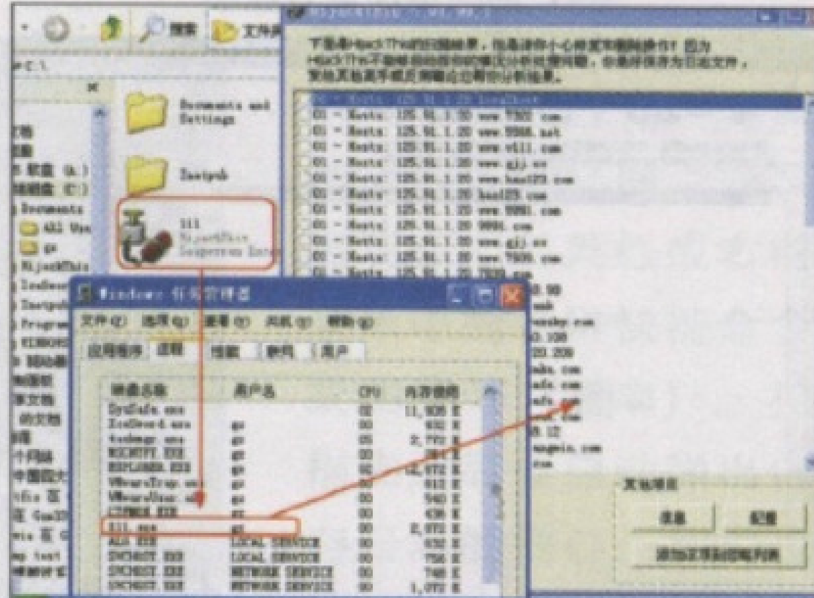


图10：改个程序名就可瞒天过海

不过强悍的Icesword却依然可以启动，考虑到Icesword是采用随机标题栏名，于是尝试着将清除工具改名后再启动。例如将HijackThis.exe复制一份并改名为1111.exe（注意其目录文件夹也要改名），果然就可以顺利启动工具（图10）。查看HijackThis扫描日志发现除了系统Hosts文件被改得一蹋糊涂外，有一个明显可疑的启动项目"c:\windows\system\rundll32.exe ms4m.dll a"（此DLL文件名随病毒变种而变化），这是一个隐藏的注册键值，使用系统自带的Regedit.exe是无法查看的（图11）。注意HijackThis等清除工具无法启动其实也无关紧要，使用它们是为了让清除工作更加快捷，事实上所有清除工作只要使用Icesword就能完成，

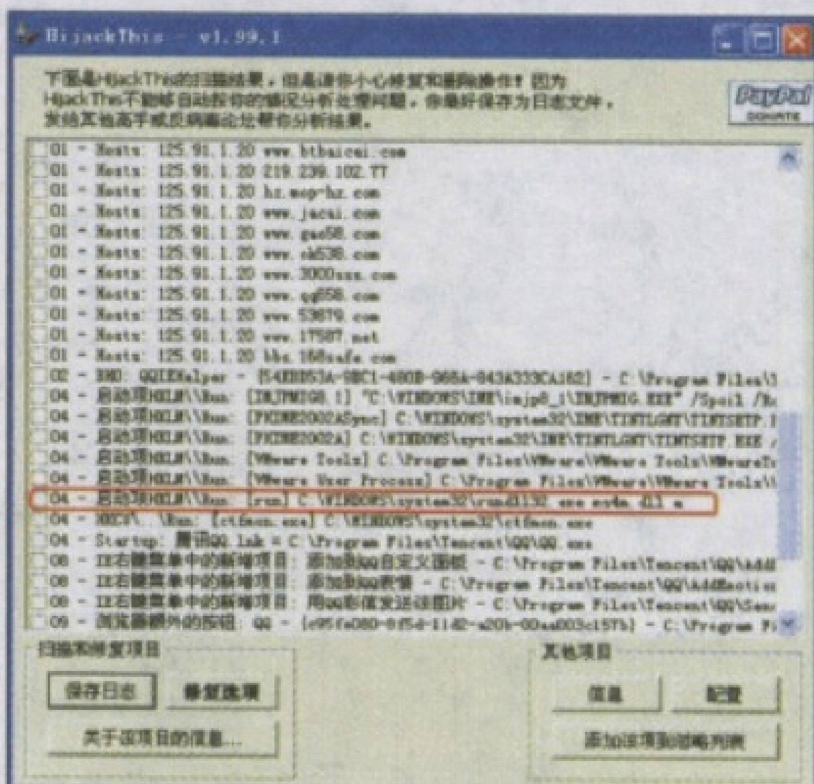


图11：注册表也有隐藏项

自启动检测

对于手动清除病毒工作而言，关键的部分就是找出病毒的自启动方式，因此HijackThis扫描日志的自启动类是最值得分析的部分。

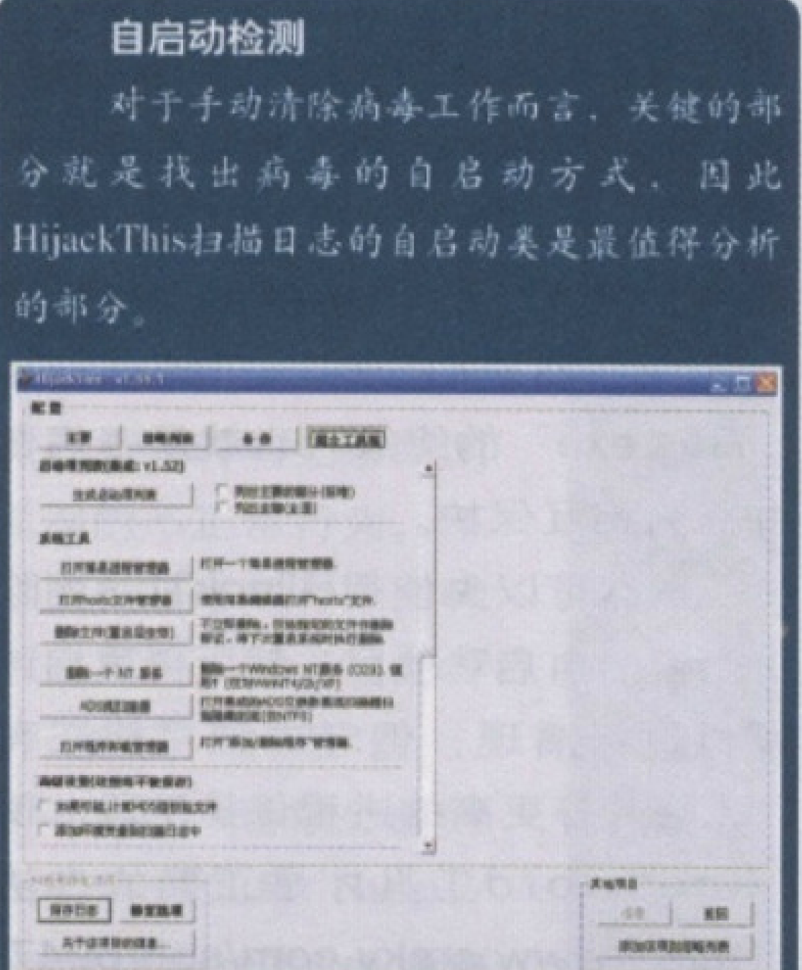


插图3：HijackThis混合工具箱

打开HijackThis混合工具箱（插图3），勾选"生成启动项列表"旁的两个选项，列出主要的部分（标准）和列出全部（全面），单击该按钮软件就会扫描系统的启动项目，包括当前运行的进程、文件夹中的启动项、Windows NT UserInit、注册表中的启动项、Win.ini、System.ini、列举IE浏览器辅助对象（BHO模块）、列举"计划任务"服务、列举下载的程序文件、Windows NT logon/logoff scripts、列举ShellServiceObjectDelayLoad项目；此外还会列举出Enumerating Active Setup stub paths、Checking for Explorer.exe instances、Checking for superhidden extensions和Enumerating Windows NT/2000/XP services；最后列举部分文件打开方式关联（包括EXE、COM、BAT、PIF、SCR、HTA、TXT）、Enumerating ICQ Agent Autostart apps和Winsock LSP文件。整个分析报告里面所列出的内容非常多，很多可能是用户从未曾发现的。在此通常能找到大多数病毒至少一个主力进程的启动方式，然后按图索骥揪出其它的保护进程。

Autoruns也是分析系统启动项目的好工具（http://www.sysinternals.com/Files/Autoruns.zip），它的扫描同样非常全面完善。当HijackThis无法应用时，如果用户在注册表里茫然找不到病毒的启动方式，那大可以使用它来扫描分析。

Iceswrod的启动组同样能扫描出上面的可疑键值（**图12**），而且自带的注册表工具也能清楚显示这个隐藏注册键值（**图13**）。

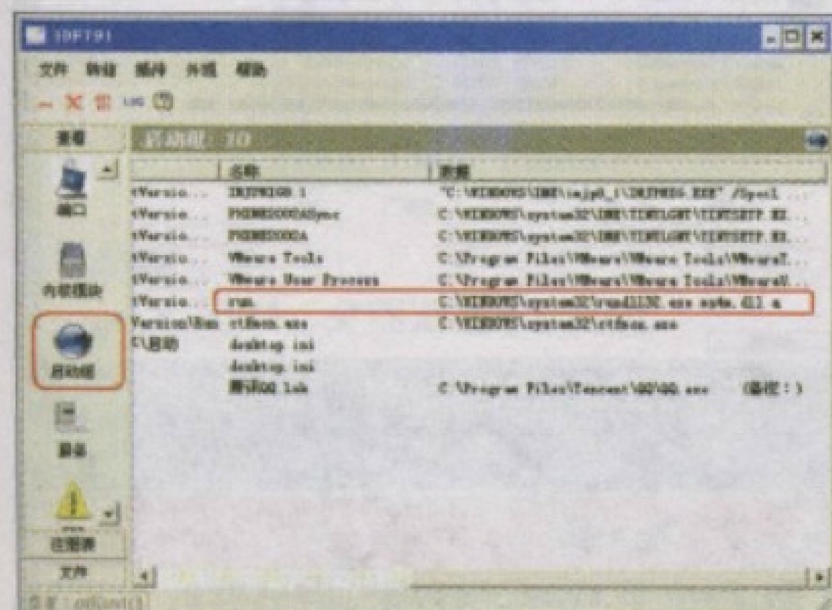


图12：可疑的自启动项

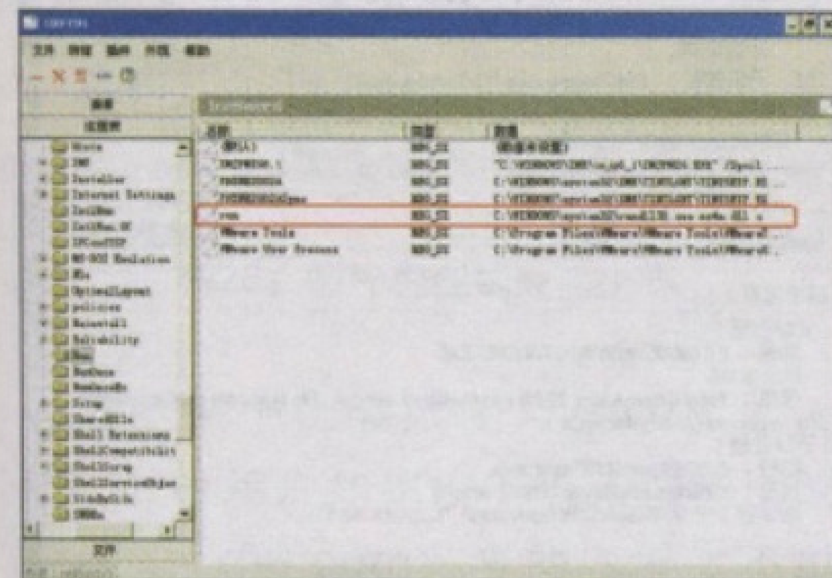


图13：自带的注册表工具能显示隐藏项目

Iceswrod查看进程中果然有一个Rundll32.exe进程，进一步查看其模块信息就可看到运行的Ms4m.dll（**图14**），尝试结束此进程并且清除其

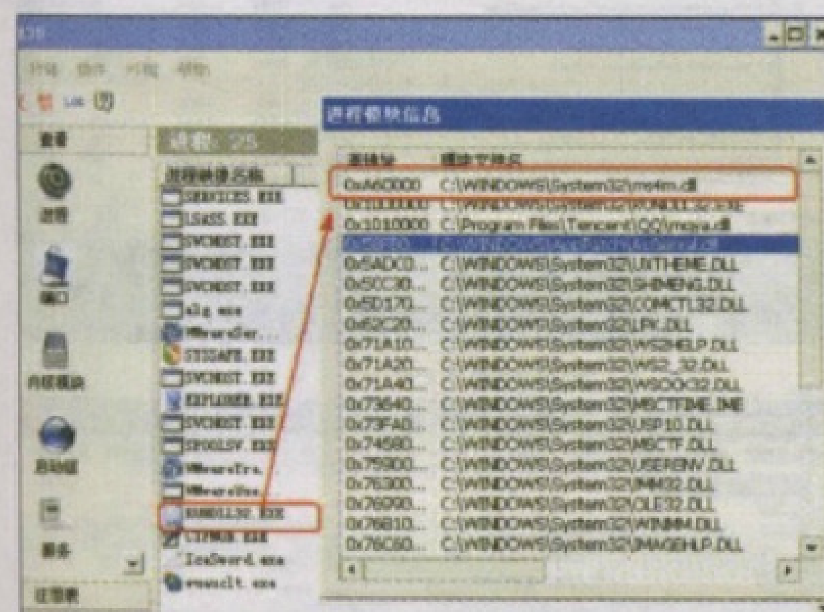


图14：查找可以DLL就需要经验了

隐藏启动注册键值。观察发现虽然此Rundll32.exe进程不会再生，但硬盘上的对应文件也无法正常删除，即使用Iceswrod自带的文件查看器强行删除，过一段时间或只要启动任何软件，被删除的文件和隐藏的启动注册键值会再次出现。这说明Ms4m.dll并非是只有Rundll32.exe一个进程，而且IceSword进程列表内剩下的都是正常的系统进程，很显然Ms4m.dll文件还驻入了某些正常的系统进程。使用IceSword逐一查看系统进程的模块信息，原来Ms4m.dll还驻入了系统Explorer进程以及安全中心Wscntfy

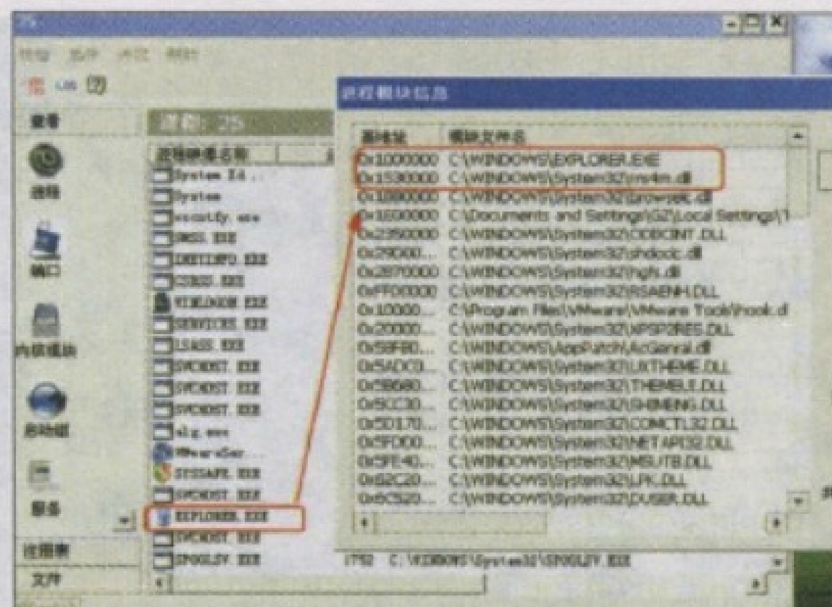


图15：进程注入是让一般用户束手的法宝

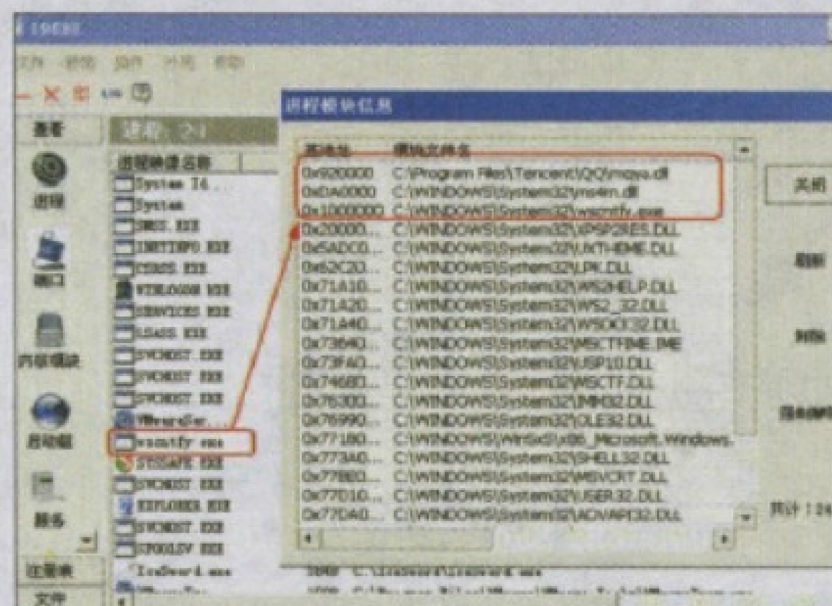


图16：涉及的文件颇为复杂

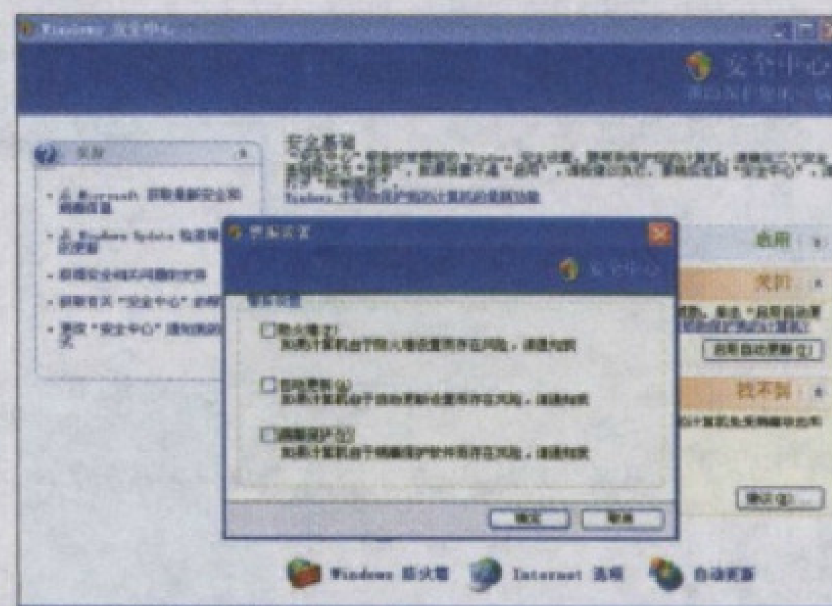


图17：先行关闭安全中心，让劫持程序少了一个附着点

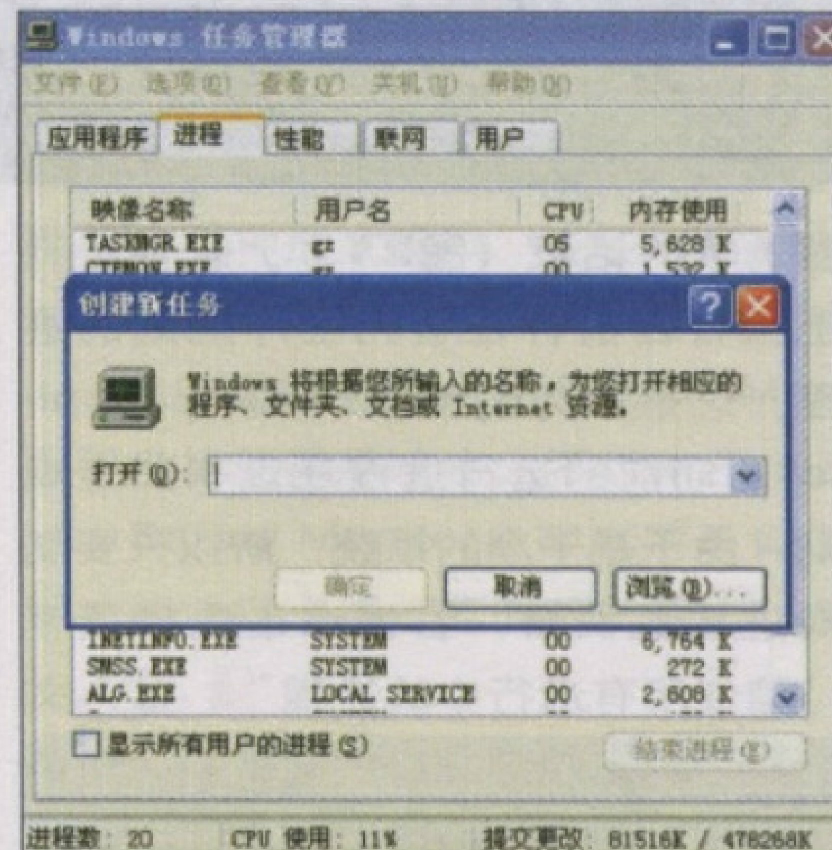


图18：没有桌面也可以做很多事

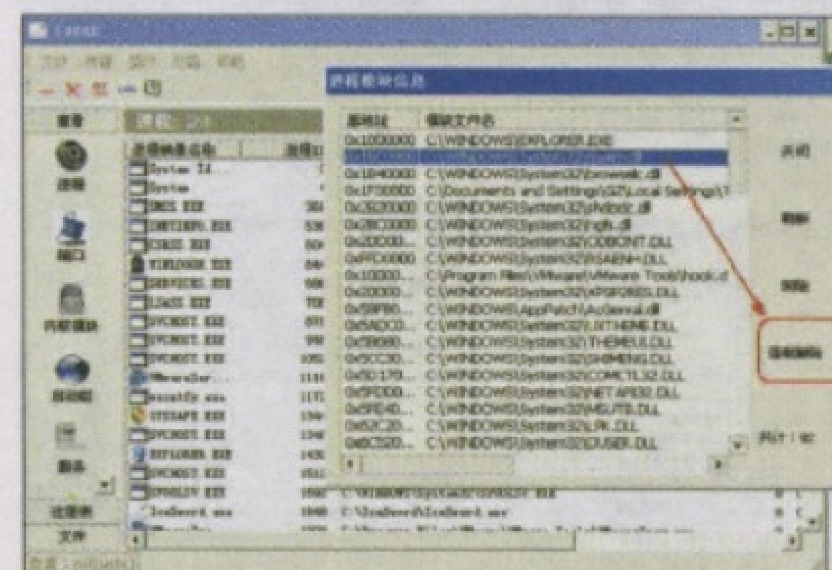


图19：IceSword可以解除注入的DLL文件，这样就可以随便删除

进程中（**图15**）。此外还可以发现一个明显的疑点，Wscntfy进程的居然调用了IM通讯工具QQ文件夹下的Mqya.dll（**图16**）。通过安全中心设置可以关闭Wscntfy进程（**图17**），那么如何清除驻入系统外壳Explorer进程的病毒文件呢？许多人建议使用任务管理器强行关闭Explorer，再利用新建任务去删除硬盘上的Ms4m.dll文件（**图18**）。其实只要用IceSword打开Explorer进程的模块信息，点选Ms4m.dll文件然后再点击强制结束即可（**图19**），这种方法有效适用于每个被驻入的进程，逐一结束上述进程中的所有可疑DLL模块。

此时再启动没有改名的HijackThis等工具，运行完全正常表明进程中已经不再有病毒，顺利用HijackThis修复被劫持的Hosts文件，删除病毒文件Ms4m.dll及其隐藏注册键值，搜索注册表中所有4199.com的键值进行修改。完成以上工作后重新启动计算机，启动HijackThis再次扫描证实病毒已不存在，似乎清除工作可以到此为止了。

不过还记得上文Wscntfy进程调用QQ文件夹中DLL文件的疑点吗？不妨启动QQ看看，果然QQ运行后又将Ms4m.dll病毒文件带回来了，这解释了为什么有些用户即使格式化重装系统却仍然又被劫持，被病毒感染的QQ文件夹放置在系统分区之外，由于重装系统通常都会直接使用原来的QQ，这也就导致浏览器再次被病毒劫持。也就是说4199.com病毒其实还隐藏了另一个保护进程，通过感染第三方常用软件实现自启动，QQ作为用户群巨大的IM工具、不用安装即可使用的软件而成为首选。因此解决的办法也很简单，完成清除工作后将QQ安装文件夹整个删除，再重

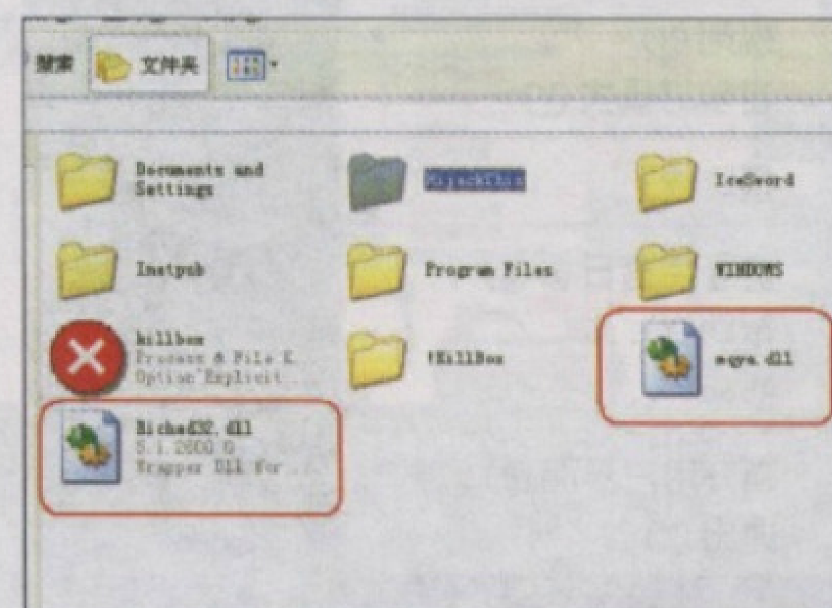


图20：排除法寻找病毒文件

装一个QQ是最轻松的办法。也可以通过简单的跟踪找到QQ被感染的病毒文件，例如卸载QQ后刻意染上4199.com病毒，由于没有QQ文件夹病毒文件被放置在系统分区根目录下（**上页图20**），分别是Mqya.dll以及Riched32.dll。因此删除QQ文件夹中这两个病毒文件，再从另外的QQ文件夹中拷贝一个正常的Riched32.dll文件即可。

至此方才彻底解除4199.com对浏览器的劫持，其余7939.com/7b.com.cn/9505.com的劫持手段也大同小异，举一反三不难手动清除它们对浏览器的劫持。对于此类超越传统的浏览器劫持手段，用户切勿寄望于360安全卫士、超级兔子之类工具。专杀工具永远也跟不上病毒更新的脚步，经常清除不了劫持却反被病毒清除。

四、主动防御

不难想象未来浏览器劫持病毒会朝向驱动方式、大面积感染多个分区文件等方向发展，再熟练的用户完成分析工作也必须获得病毒样本，营造虚拟机的黑盒环境，即使最终能清除也是大费周章。显然浏览器被劫持后再去清除始终处于被动，只有拒敌于国门之外才是终极的解决办法。

想要主动防御浏览器劫持，乃至流氓软件、广告间谍软件、木马病毒之类，就必须全方位的监视系统运作，来自俄罗斯的System Safety Monitor则是最佳选择（http://www.syssafety.com/files.html）。最好是在干净的系统下安装System Safety Monitor，点击其任务栏的图标启动

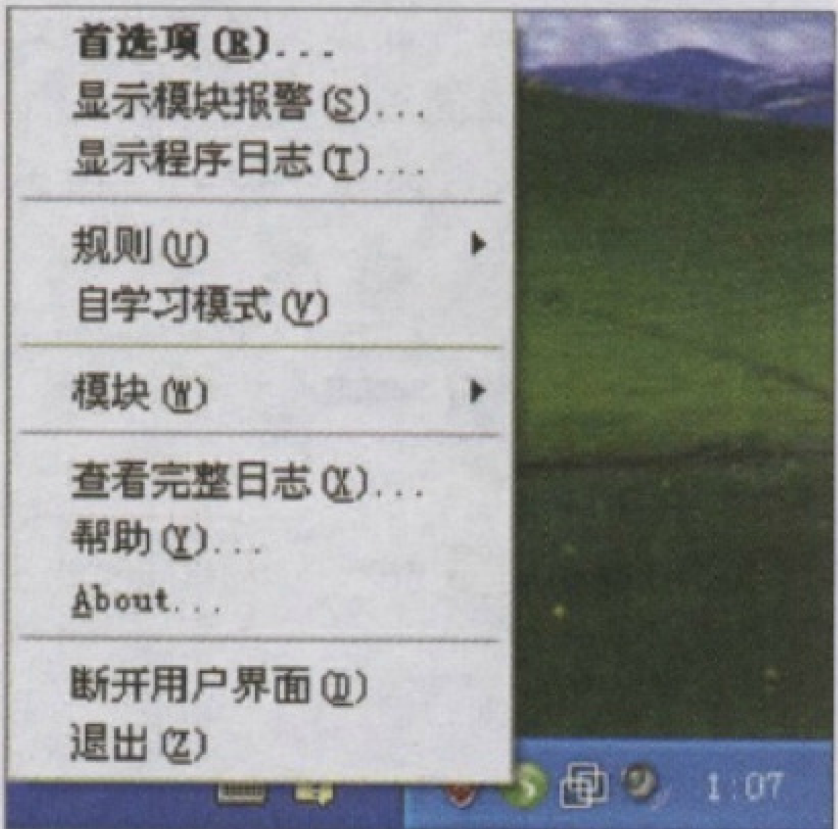
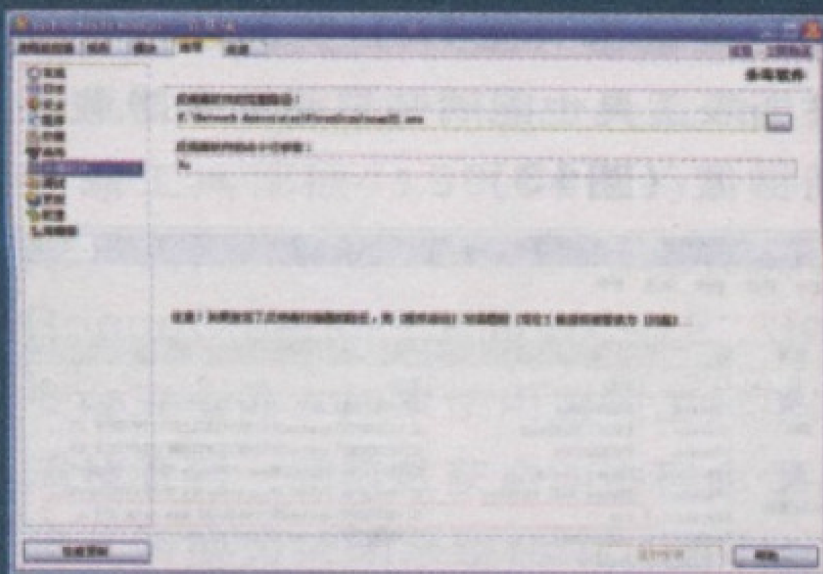


图21：主动防御工具

应用问题

通常是应该将System Safety Monitor设置为随系统自动启动，不过System Safety Monitor的启动级别非常高，这会跟许多同样是高级别的杀病毒软件形成冲突，例如笔者使用的Mcafee virusScan，两者启动时形成死锁使得系统启动无法完成，因此这种情况下就只能放弃一个，等系统启动完成后再手动启动另外一个。需要注意System Safety Monitor并不同于杀病毒软件，也不可能取代杀病毒软件，因此正常情况下还是应该让杀病毒软件优先启动。当然用户应该灵活处置这种关系，在已经确认清除目标的情况下，就应该让System Safety Monitor先启动以阻止病毒的启动加载。此外在拥有杀毒软件的前提下，应该在选项中指定杀毒软件的绝对路径（插图4），这样当System Safety Monitor拦截系统动作后，其面板上的“定住”会变为“扫描”，只要点击就可以调用杀毒软件对目标进行扫描（插图5）。

许多用户可能觉得System Safety Monitor完全设好规则太烦，甚至要超过Vista的UAC技术，每个操作都被分解成数个或数十个分解动作，然后一个个勾选设立永久规则，然后再点击允许通过后建立起永久规则。其实有个非常快捷的办法，首选要绝对保证系统干净和安全，其次所要运行的软件和操作也绝对安全，然后勾选System Safety Monitor的“自学习”选项（插图6）。在此模式下运行的软件和操作都不会询问用户，就好像是无监视的应用环境，其实所有操作都建立了默认允许的永久规则。因此当结束“自学习”模式时，重复的软件和操作同样不会再询问用户，而新的软件和操作仍然需要经过用户的许可。


插图4：System Safety Monitor可以结合杀毒软件

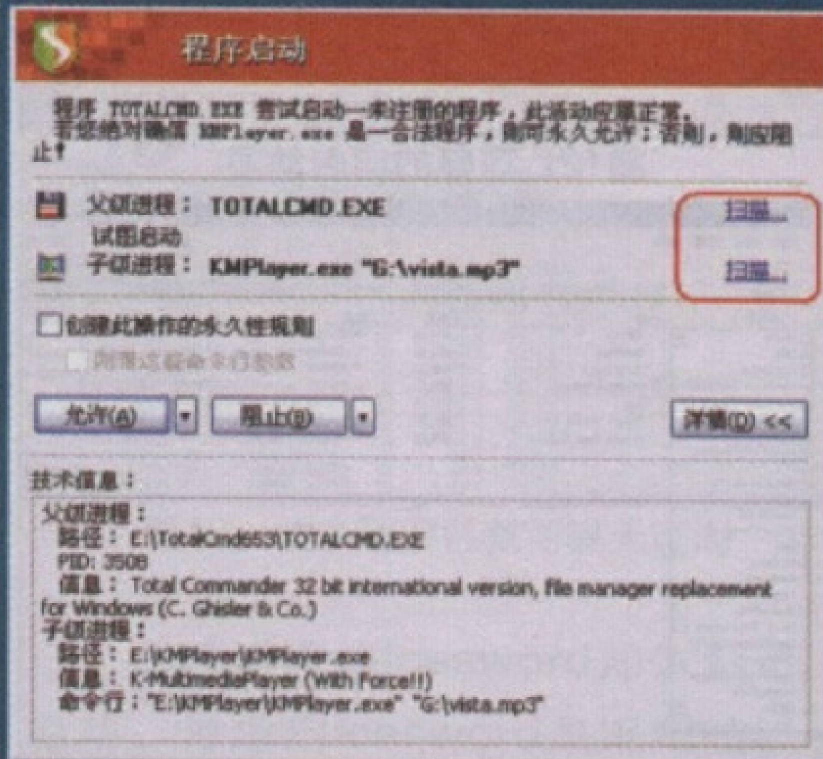
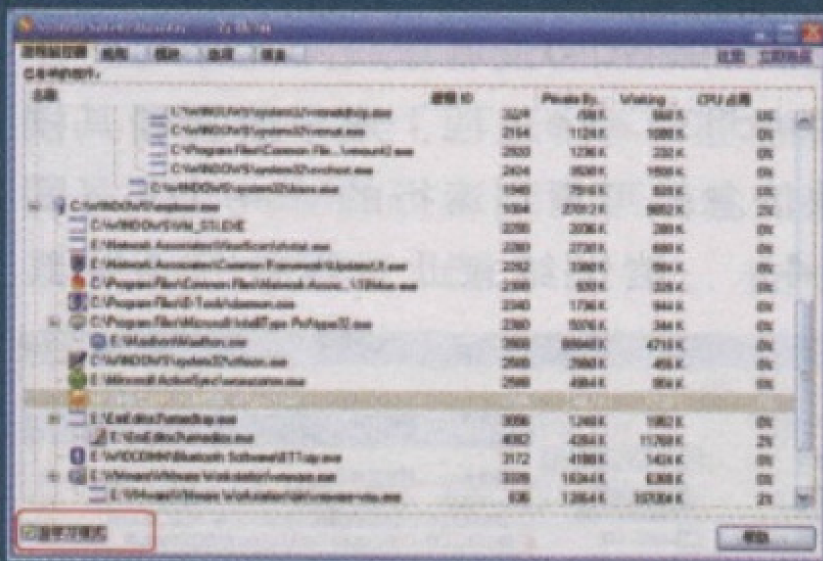
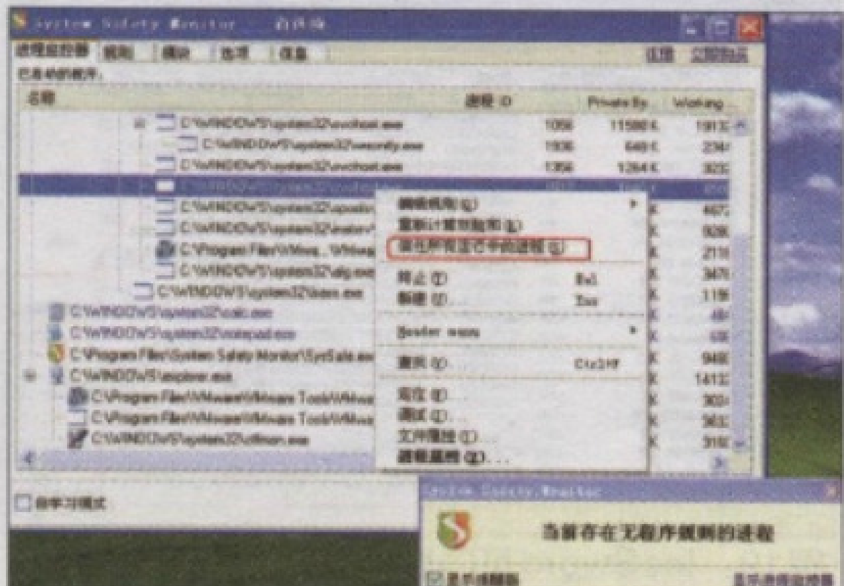
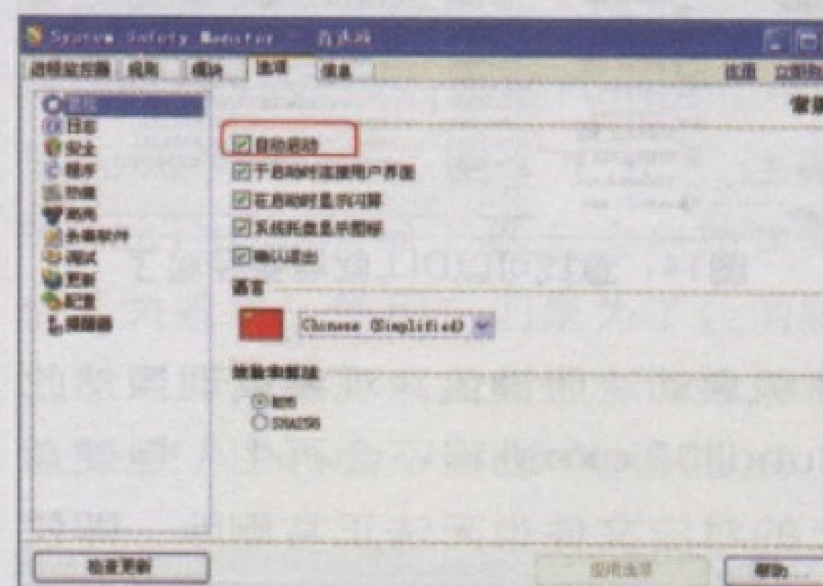


插图5：调用杀毒软件扫描


插图6：自学习模式自动操作

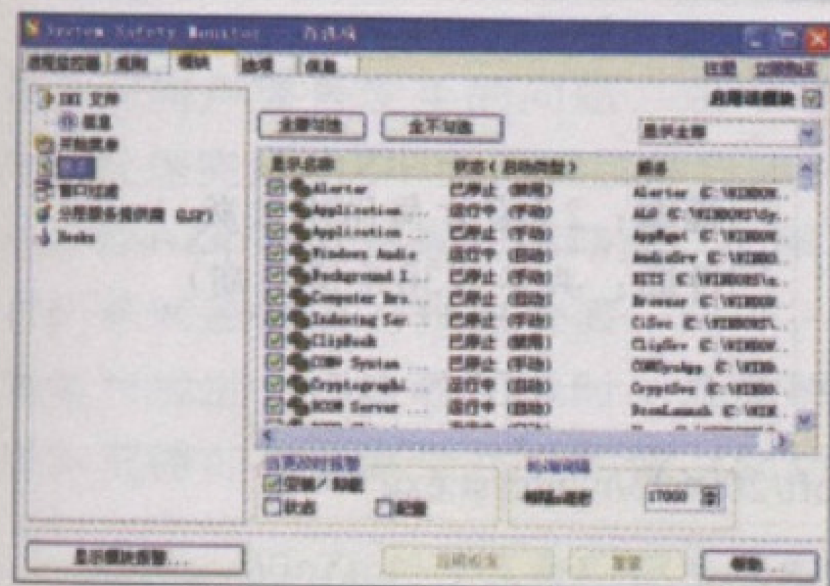
首选项对话框（**图21**）。软件会马上报告当前存在着无程序规则的进程，这是因为System Safety Monitor启动前的运行进程还没有制定规则，由于是干净的系统，所以只要切换进程监视器，右键点击选择菜单“信任所有运行中的进程”，蓝色文字显示的无规则进程就会转换为黑色自设规则进程（**图22**）。再切换到选项页面并勾选“自动启动”项目，

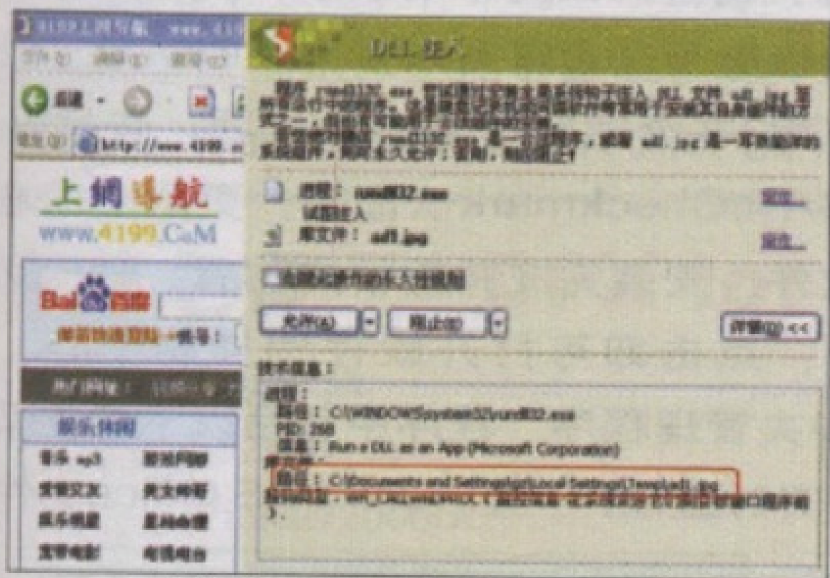

图22：按颜色分类方便辨认


图23：监视启动找出元凶

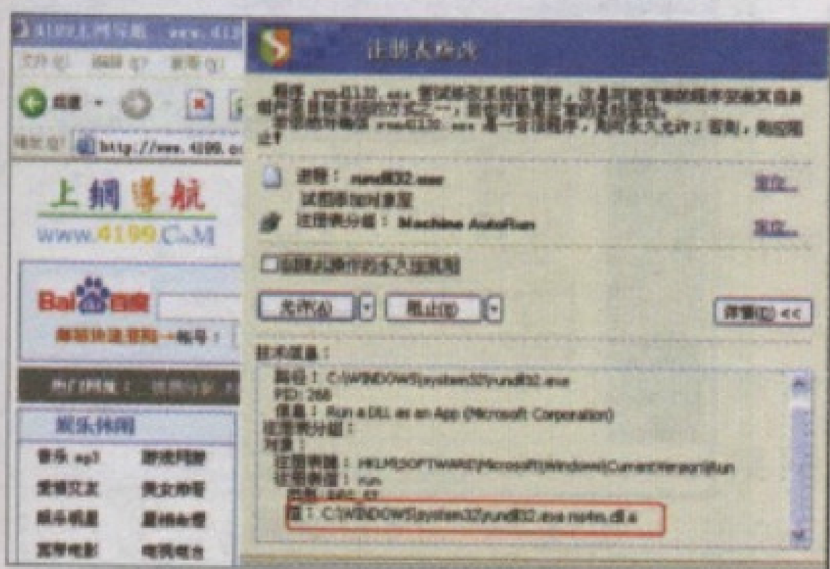
这可以保证System Safety Monitor从启动过程中监视系统（**图23**）。最后将设置窗口切换到模块页面，将5个模块报警全部启用（**下页图24**）。完成这些基本设置后，用户已经能够监控系统运行的全过程。

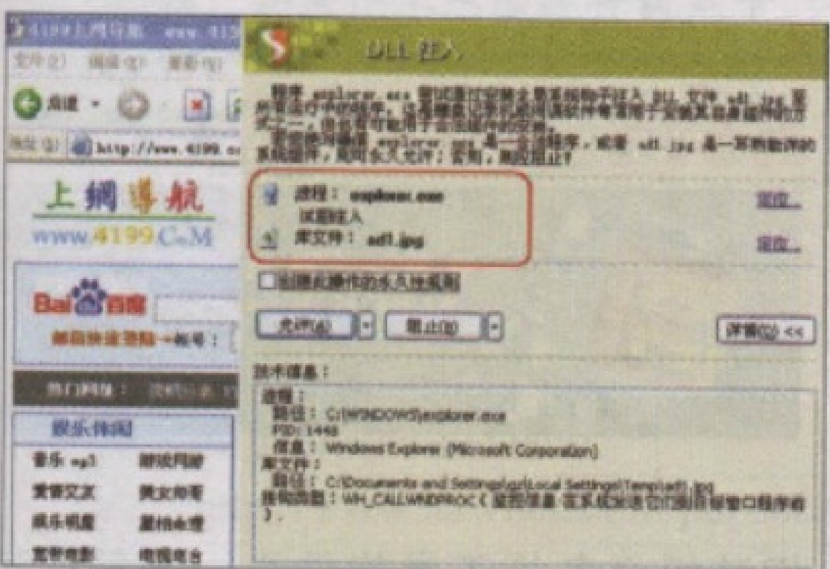
打开IE浏览器并敲入网址4199.com，System Safety Monitor马上会报告Rundll32.exe试图执行系统临时文件夹中的Ad1.jpg（**下页图25**），

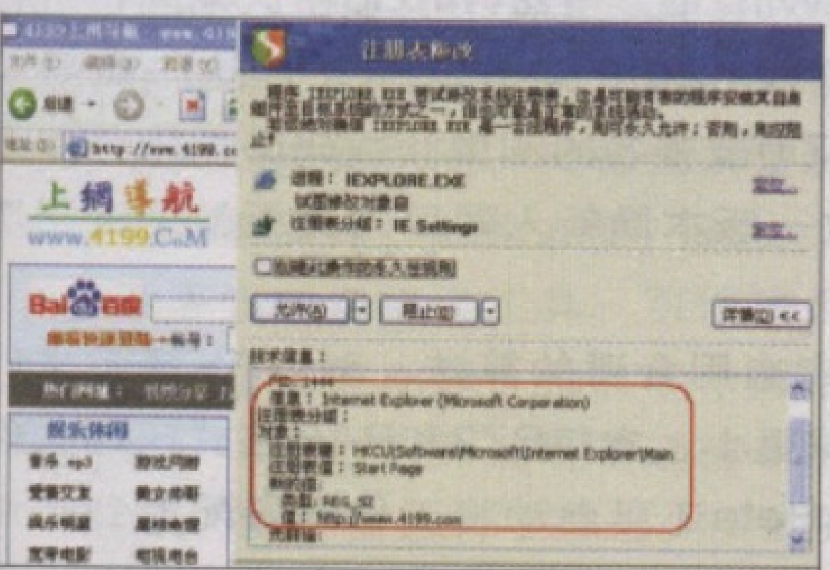

图24：全程监视系统运行


图25：图片也能搞鬼，小心

这显然是个伪装成图片的DLL库文件。此时用户如果按下阻止按钮也就防御了4199.com病毒的入侵，不过为了检测System Safety Monitor的清除能力，不妨放过让病毒继续。接着就看到病毒将自启动方式写入到注

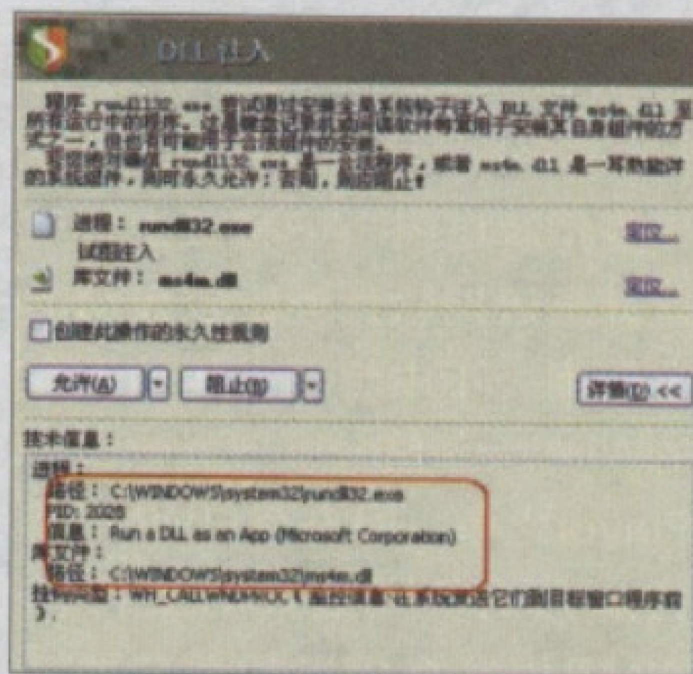

图26：病毒的隐藏操作全部暴露

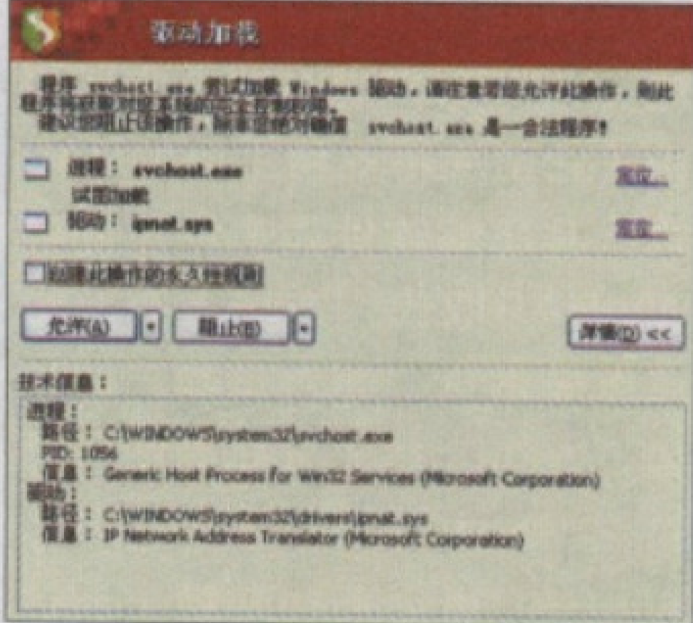

图27：病毒注入桌面程序

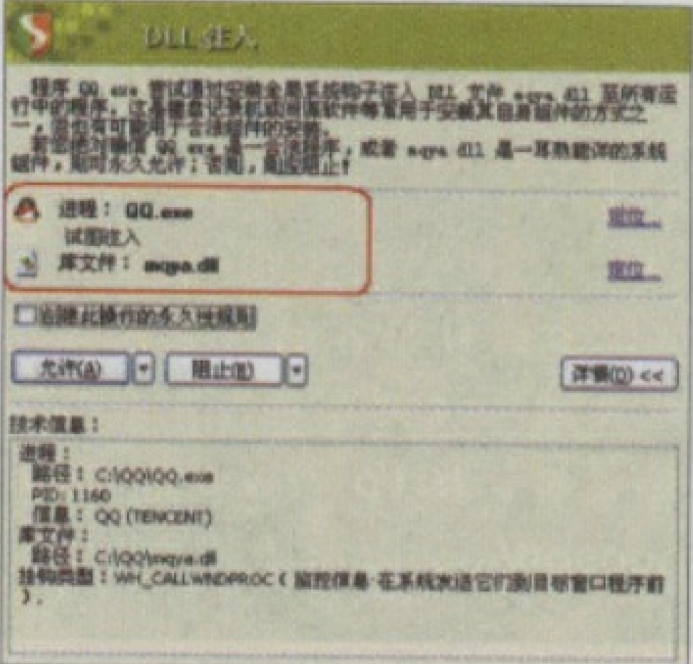

图28：修改了主页

册表中，这一步能够清楚看到病毒转换后的库文件名（**图26**）。然后病毒就将自身驻入到系统进程Explorer中，跟上文的分析完全吻合（**图27**）。最后病毒劫持浏览器的主页设置，分别写入3处注册表值（**图28**）。至此整个病毒入侵全过程完毕，整个过程都在System Safety Monitor的监控之下，任何一个阶段用户都有能力将入侵打断并完全清除之。再例如主动安装或运行可能捆绑有流氓插件的绿色软件，只要安装时略加注意也就能中途发现有第三方插件行为，同样可以将其阻止从而只获取需要的部分。

那么对于已经入侵的4199.com病毒如何利用System Safety Monitor清除？由于系统整个启动运行过程都被软件监视控制，因此最简单的方式就是重新启动计算机。当启动过程中看到病毒进程试图驻入系统进程时，用户将其阻止即可（**图29**）。即使未来病毒是以系统驱动的形式启动，System Safety Monitor也能轻松阻止其加载（**图30**）。由于病毒根本没有机会驻入到系统进程，用户剩下的工作也就是直接结束那个Rundll32.exe进程，然后删除病毒文件，清除其注册键值，使用HijackThis修复所有的浏览器劫持内容。整个清除工作可以说异常轻松，即使病毒试图通过感染第三方软件实现自启动，由于System Safety Monitor的监控也可以发现病毒试图重新启动（**图31**），并再度驻入到系统进程的行为，反而让用户轻松找出潜伏的病毒文件位置，无需再费时费力跟踪分析病毒释放在磁盘上的文件。也就是说只要用户自身不疏忽放过，无论病毒采用哪种形式编写，无论哪种启动方式都处于System Safety Monitor的控制之下。只要用户能分析确认出病毒文件，那么清除工作就变得异常简单。


图29：阻止加载，可以治标

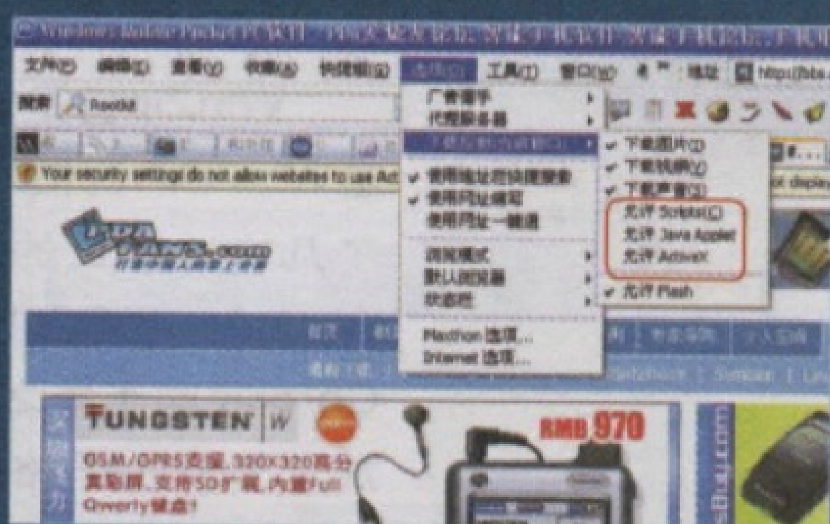

图30：写入驱动也能阻止


图31：兵来将挡，水来土掩

事实上仅凭System Safety Monitor自带的规则，已经足够防御来自互联网和本地的简单攻击。不过对于情况非常复杂的中毒计算机，仅仅凭着System Safety Monitor自带规则是肯定不够的，用户必须掌握强大的自定义规则才能对病毒组织起有效的攻击，使得System Safety Monitor成为攻防一体的工具。

老生常谈

再强大的安全工具都不如良好的应用习惯，不有意培养这种忧患意识，用户就会始终处于被动。举个例子，使用Maxthon可以很方便地开关下载项目，如果平常冲浪总是习惯先关闭这些项目（插图7），只有在确认安全和需要的时候再打开，那么即使没有任何安全工具的裸机，进入4199.com时也不会有任何被劫持的机会。同样地，即使没有System Safety Monitor，恰当使用Mcafee的规则，同样可以有效控制和拦截大多恶意操作。因此用户要谨记着安全的老三篇，及时的系统补丁更新、使用非管理员账户以及合理的权限分配、不断修正自己不良的应用习惯，再加上合理的安全工具搭配，百毒不侵就不是奢望。


插图7：禁止脚本运行能大大减少中招机会

工具快报

WinZip 11.0Beta版本终于开始支持解压缩RAR格式文件了，这算是近期软件界比较轰动的一个新闻。不由想起当年硝烟弥漫的Windows Media Player和Real Player之争，时至今日WMP都没有加入对RM格式的支持，但WMP依然有相当的用户群，这完全得益于Windows的捆绑策略。WinZip却没有这么幸运了，由于它坚决不支持主流的RAR格式，其压缩软件霸主地位逐渐被WinRAR取代，市场占有率也一点点被蚕食，面对日趋严峻的形势，WinZip终于开始有所行动。有竞争才会有发展，相信WinRAR也会更加勤勉——这才是我们用户乐于看到的事情。

■河北 李岩

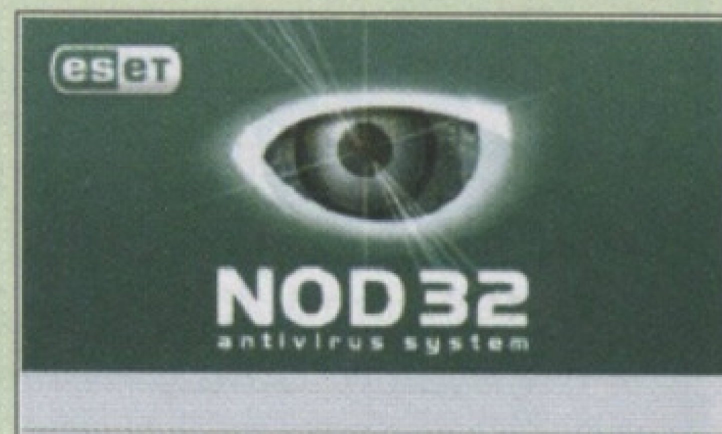
本栏目推荐的所有软件均可在"华军软件园"《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。

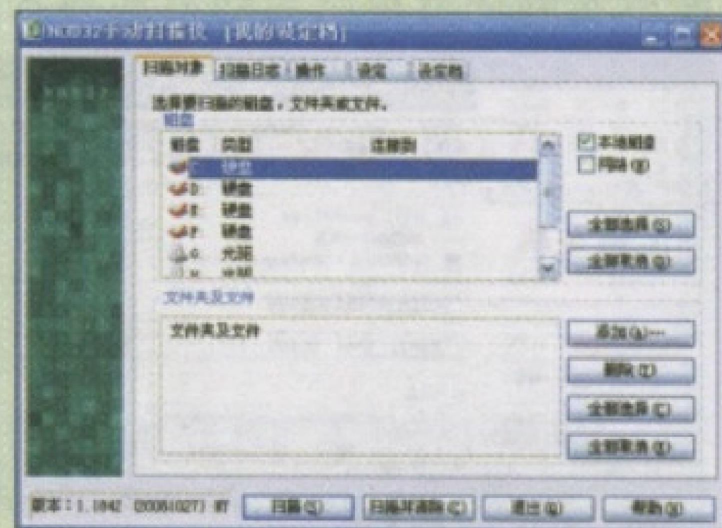


反毒卫士——NOD32

□**类型**：杀毒软件　□**版本**：2.5官方简体中文版
□**大小**：10.2MB　□**性质**：共享（30天试用期）
□**平台**：Win2000/XP/2003
□**主页**：http://www.fxsound.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200623/nentcsst.exe

NOD32是一款优秀的杀毒软件，自进入国内市场以来，凭借资源占用少、更新频率高、查杀速度快的优势而迅速得到众多用户的认可，成为杀毒软件市场的一匹黑马。NOD32在全球获得50多个奖项，包括Virus Bulletin、PC Magazine、ICSA和Checkmark认证等，更是全球唯一通过40次VB100%测试的杀毒软件。安装完成并重新启动后，我们就可看到系统托盘的NOD32图标，点击即可打开软件的控制中心，NOD32控制中心是其防毒系统的中央管理程序，程序中包括以下常驻保护模块及过滤装置：AMON（文件实时监控）、DMON（MS Office文件实时防护）、EMON（MS Outlook电子邮件保护）、IMON（网络监视）和NOD32（手动扫描仪）等五大安全威胁保护模块，还有更新设置和日志查看器。在系统工具里，用户还可以对隔离、任务计划安排、信息和系统设定等选项进行详细的设置。NOD32的界面非常简洁明快，用户在各个功能模块里都可以很方便地进行设置和操作。





简单就是美

点评：NOD32是笔者见过的界面最"简陋"的杀毒软件，但其强劲实力却让人感叹不已。软件占用内存资源较少、查杀病毒的速度和效果都让用户非常满意。简单就是美——这句话完全可以概括NOD32的内涵。

革新——WinZip 11.0 Beta

□**类型**：压缩工具　□**版本**：11.0 Beta
□**大小**：7.31MB　□**性质**：共享（45天试用期）
□**平台**：Win98/Me/2000/XP
□**主页**：http://www.winzip.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200623/wz110beta.exe

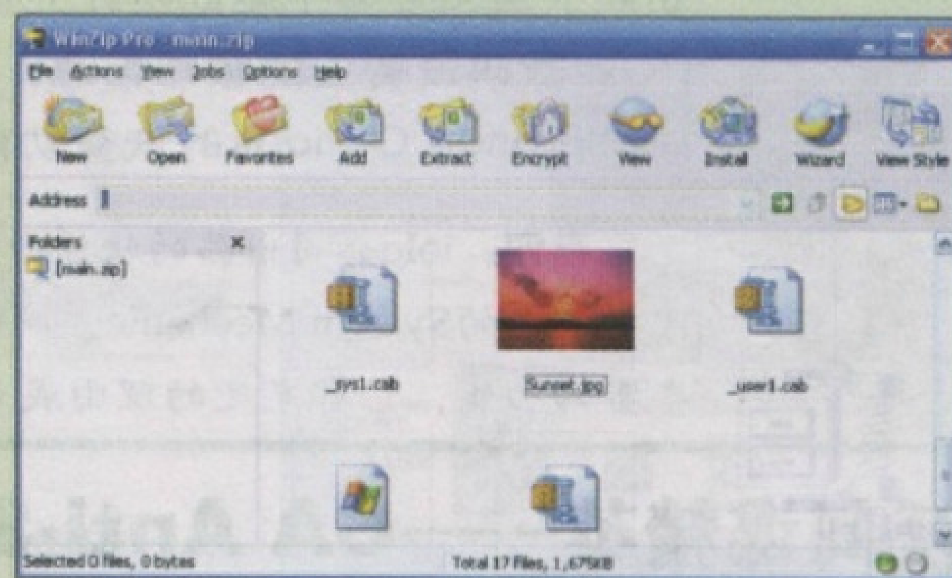


WinZip曾是最受欢迎的Windows压缩软件，也是当时人们装机必备的工具软件之一，然而随着WinRAR凭借互联网的东风逐渐走红，人们也慢慢淡忘了WinZip。虽然WinZip在这期间也进行了几次比较大的版本更新，但不支持RAR文件格式始终是WinZip的硬伤，也正是这一点导致WinRAR迅速占据昔日WinZip的压缩软件霸主宝座。在WinZip被著名的图像和数码影像软件厂商Corel收购半年之后，全新的11.0 Beta版本隆重登场，而这一版本最新人瞩目的更新就是终于增加了了对RAR格式的支持。

WinZip 11.0 Beta对压缩算法进行了改进，可自动决定选用合适的算法；对WAV音频文件压缩率更高，采用特殊算法对WAV文件进行压缩，使之体积更小。支持BZ2和RAR格式压缩文件的解压缩，可直接打开BZ2和RAR压缩文件。WinZip 11.0 Beta还可自动将工作向导配置到邮件报告和ZIP文件中，工作向导现在可发送一封电子邮件以确认预定工作是否成功完成，或在未完

成时向用户警告发生的问题，还可对工作向导进行配置，以电子邮件方式发送完成的ZIP文件或工作日志文件（该功能仅限专业版本）。新版本WinZip还支持查看缩略图，如果ZIP压缩包内有图像文件，无需解压即可对图像进行预览查看。此外，如果用户在缩略图查看不能满足需要而想进一步查看图像时，无需解压缩，利用WinZip内置的全新图像浏览器即可查看全尺寸图像（此功能仅限专业版本）。

点评：WinZip终于支持RAR格式文件的解压缩了，也许这一变化会对目前WinRAR在压缩软件市场一家独大的局面有所影响。另外支持压缩文件内图像缩略图预览和全尺寸图像直接浏览，相信也会让更多的用户去使用WinZip，WinRAR和WinZip的真正竞争才刚刚开始。



WinZip终于走向开放

天籁之音——DFX for Winamp 8

□**类型**：音效增强　□**版本**：8.0

□**大小**：1.52MB　□**性质**：共享（未注册时3D Surround效果和HeadPhone功能不能使用）

□**平台**：WinMe/2000/XP

□**主页**：http://www.fxsound.com

□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200623/dfxInstall-Winamp.exe





音乐发烧友的礼物

如果你是Winamp的忠实用户，就一定听说过DFX这款非常优秀的音效增强软件，很多音乐爱好者还把它作为Winamp必备插件，其独特魅力可见一斑。近日，Power Technology公司发布了全新的DFX 8，顿时吸引了众多音乐发烧友的追捧。DFX 8的用户界面更加时尚漂亮，默认的Skin色调搭配跟Winamp 5.X保持一致，各功能按钮清晰直观，用户可更方便地进行调整；全新的垂直迷你模式可以更加完美地同Winamp结合，极大缩减软件所占空间，但主要功能甚至包括动态声频频谱分析器都没有跟着缩减，设计者的用心确实让人钦佩。除了内置的39种音效增强方案，DFX 8还提供了3种音频处理模式——Music Type Ⅰ是DFX的经典模式，可以极大增强大多数音乐风格的音效；Music Type Ⅱ是专门针对现代、High Energy音乐风格如Hip-Hop、舞蹈和现代摇滚优化的音效增强模式；而Speech则是针对电影、新闻广播、电台广播、有声读本和其它语音音乐类型优化的音效增强模式。DFX 8还提供了智能贴附功能，如果用户在DFX的选项中选择“Allow Snapping”，DFX就会在距离Winamp播放器不远的位置自动同其进行贴附。另外DFX 8改进了音效增强处理功能，提供对5.1和7.1环绕音效的支持。

点评：如果你不想通过升级声卡、音箱等硬件就想获得音乐效果的提升，不妨试试DFX 8，相信它会带给你很大的惊喜。

有备无患——Search and Recover 4

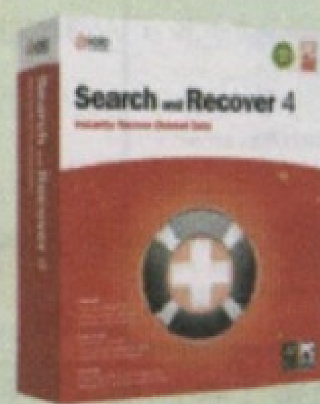
□**类型**：数据恢复　□**版本**：4.2

□**大小**：4.96MB　□**性质**：共享（30天试用期）

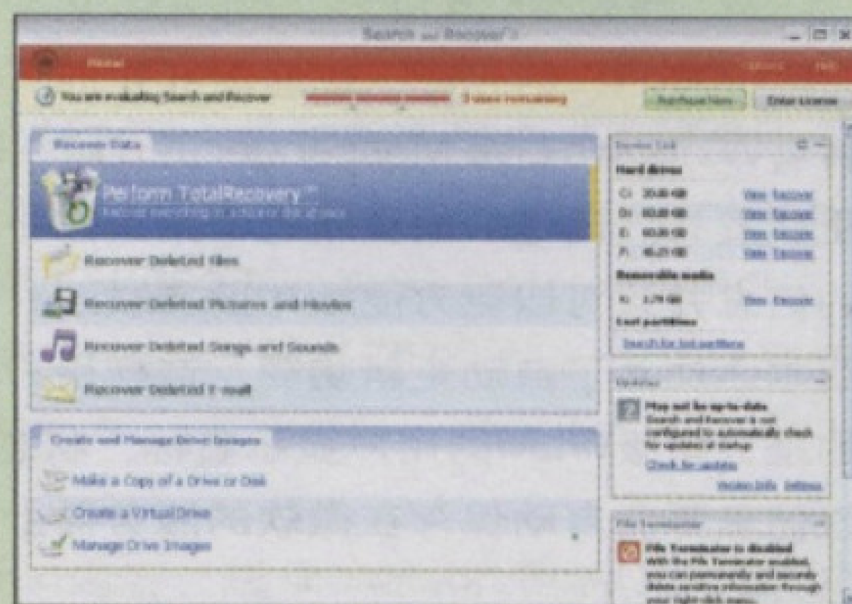
□**平台**：Win98/Me/2000/XP

□**主页**：http://www.iolo.com

□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200623/SearchAndRecover.exe



Search and Recover是由著名软件公司iolo开发的一款功能强大的数据恢复软件，可快速恢复文档、图像、视频、歌曲、E-mail等文件。软件内置强大的搜索功能，具备在恢复删除文件前进行预览的功能，帮助你迅速找到所需文件，非常方便。Search and Recover拥有为紧急情况恢复而准备的高级磁盘镜像工具，可快速为硬盘分区或光盘创建镜像拷贝，另外还能创建虚拟驱动器，相当于市面上虚拟光驱软件的加强版（支持硬盘分区虚拟），可以很方便地管理驱动器镜像，能有效防止重要数据的丢失。新版本4.0对界面进行了改进，新的界面更加精致和直观，用户可根据自己的需要快速进行操作选择；增加了“执行完全恢复”功能，用户可使用该



数据恢复和彻底删除的不错选择

功能快速恢复整个驱动器或光盘上的所有数据；加入了虚拟驱动器和镜像管理工具；新版本还能永久擦除PC或数码设备上的敏感信息，即使用Search and Recover也不能再找到这些信息；此外新版本还扩展了对Microsoft Outlook的恢复功能。

点评：iolo公司出品的软件向来是“内外兼修”，无论是软件界面还是功能表现，都会给用户留下很深的印象，比如著名的System Mechanic。而这里给大家介绍的Search and Recover，同样具备雅致的界面、简单的操作和强大丰富的功能，它有充足的理由成为我们装机必不可少的工具软件之一。

反间谍精英——CA Anti-Spyware 2007



□**类型**：系统安全 □**版本**：2007
□**大小**：23.3MB □**性质**：共享（14天试用）
□**平台**：WinXP
□**主页**：http://www.ca.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200623/aspy9_sc.exe

CA Anti-Spyware是由世界著名软件公司CA针对个人和家庭用户设计的一款安全工具，它能检测并清除上万种恶意软件，包括间谍软件（Spyware）、广告软件（Adware）、特洛伊木马及其他基于Web的后门威胁等，从而使非法访问和信息盗窃远离PC，并确保系统性能稳定。CA Anti-Spyware和上期《工具快报》介绍过的CA Personal Anti-Virus/Firewall采用统一的风格和布局，清晰直观、操作简单，用户可以轻松上手。CA Anti-Spyware 2007新增了“立即保护”功能，通过监控关键程序功能和设置，软件会提醒用户将安全性保持在一个最佳的等级，用户若对当前的安全存在担忧，点击按钮即可获得充分的安全保障。新版本还提供了威胁爆发警告系统，提供来自CA安全顾问小组的实时内容，给用户详细、及时的关于最新、最流行的威胁信息信。软件新增“快速提示”功能，用户只需打开软件主界面的“选项”窗口即可看到这一新增功能，为用户提供一些实用性提示和常见问题解答，利用这一便捷功能，用户就不必苦苦从帮助文件中进行搜索或联系技术支持。此外，CA Anti-Spyware 2007还支持家庭3台PC的安装，这对家庭用户而言是个喜讯。



可以去网站注册获得试用码

点评：间谍软件不仅会降低系统的响应速度、干扰网络连接，而且还能记录密码及其他键盘输入信息，严重影响电脑的正常运行。希望广大用户对间谍软件的危害重视起来，安装这款功能强大的CA Anti-pyware 2007。

不断创新——Windows Live Messenger 8.1


最实用的更新是个性信息保存在服务器上



□**类型**：即时通讯 □**版本**：8.1 Beta
□**大小**：17.9MB □**性质**：免费
□**平台**：WinXP
□**主页**：http://www.msn.com/
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200623/Install_Messenger.exe

从微软的MSN Messenger进入国内即时通讯软件市场到现在，虽然面对着腾讯QQ已经占据大部分市场份额的不利形势，但凭借其不断创新的设计理念和头上“Microsoft”的光环，迅速走红并拥有相当数量的忠实用户。作为微软Live战略的重要组成部分，MSN Messenger的接替者Windows Live Messenger正式版（8.0）终于横空出世。最近，Windows Live Messenger 8.1 Beta（以下简称WLM）正式发布，而这次的更新也带给大家不少惊喜。WLM 8.1中的联系人卡片经过重新设计后更加智能，能让用户获取更多的信息并且可以更方便地与朋友联系。新版本还改进了登录性能，经测试笔者感觉比以前版本的登录速度快了不少；新版本还加入了自动更新功能，这样用户就能自动获取最新的版本，这一体贴设计让用减少了手动下载的麻烦。值得一提的是，新版WLM的用户显示名称、状态和个性化信息可以与用户漫游到任何一台计算机上——也就是说，这些用户的个性信息都会自动保存在微软的服务器上，用户在任何一台计算机上登录WLM都无需对这些信息进行重新设置。

点评：从此次WLM 8.1 Beta版本的发布，我们可以看到微软认真听取用户的反馈，针对一些大家比较关注的功能特性进行了改进，再加上其与生俱来的同Windows操作系统的完美兼容，相信WLM的明天会更好。

图像管理小助手——Corel Snapfire

□类型：图像管理　□版本：1.0
□大小：15.3MB　□性质：免费
□平台：WinXP
□主页：http://www.corel.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200623/Snapfire100_EN_COREL.msi





轻松处理大量照片

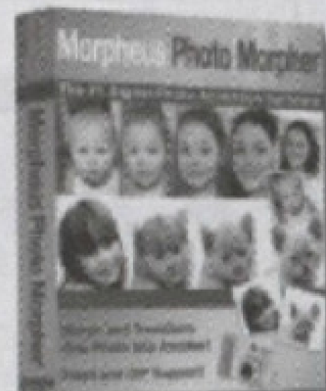
Corel Snapfire是由著名的图像和数码影像软件厂商Corel公司为个人提供的一款免费图像管理软件，软件功能强大，可帮助用户快速制作幻灯显示、编辑管理图像或轻松与朋友共享。软件支持大多数常用图像和视频格式，可自动检测与PC连接的数码设备并获取图像和视频。Corel Snapfire具备常用的图像编辑功能，用户可以方便地对图像进行剪裁、旋转、修复红眼等处理。另外还具备智能快速修复功能，只需点击Quick Fix即可得到满意的图像，如果想对图像进行进一步编辑（如设置色彩、对比度等参数），则可点击Photo Fix，软件还能方便地使图像获得黑白或黑色等效果。Corel Snapfire的操作也非常简单，支持易用的拖拽特性，只需将照片和视频文件拖到Photo Tray，用户即可方便地对其进行各种操作处理。软件内置多种个性模板，如卡片、拼贴画、日历等，用户可根据自己需要制作出满意的效果。Corel Snapfire的共享功能也很强大，可以通过E-mail向朋友发送如Snapfire幻灯等文件，支持各种尺寸的照片打印。软件还能为你的图像定级和添加字幕说明，具备强大的搜索功能，只需在搜索栏中键入文件名，软件就会轻松帮你找到照片或视频。

点评： 简单、易用，加上让人赏心悦目的用户界面，没有理由不向大家推荐。

“变脸”就这么简单——Morpheus Photo Morpher


用于搞笑时注意不要太过

□类型：图像处理　□版本：3.05
□大小：3.73MB　□性质：共享
□平台：Win98SE/Me/2000/XP
□主页：http://www.morpheussoftware.net/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200623/MPAS.exe



“变脸”特效目前在很多电视广告和电影里常常出现——一个人的脸庞经过平滑变形转换，瞬间就成为另一张完全不一样的面孔，是不是感觉很神奇呢？你是不是也想制做出这样的梦幻效果呢？无需专业的编辑软件，使用Morpheus Photo Morpher就可帮你轻松实现梦想！Morpheus Photo Morpher是一款非常易于上手的软件，附带的帮助向导和使用教程非常详尽细致，使用过程充满乐趣，每个人都能快速做出专业的变形效果。软件界面非常清晰直观，在向导里分别通过“Load Picture 1”和“Load Picture 2”选两张图片（图片会显示在界面的Start和End区域）；选择“Add Dots”按钮就会在两张图片上放置一个定位点，点越多效果越好，这样逐渐定出要变形的区域轮廓；然后在右边的“Preview”区域会出现预览画面，点击播放按钮即可看到变幻效果；如果你对变幻效果感觉比较满意，选择“Render Timeline”即可将你的作品保存为GIF、PNG、JPG、TIF、BMP、TGA和XPM等常用图像格式，或SWF（Flash）格式，还能输出为AVI影像格式（可以对视频压缩进行详细的选项设置）。另外，软件内置5种范例，用户可方便地参照它们快速制作出自己的作品。

点评： 利用Morpheus Photo Morpher，“变脸”梦幻效果瞬间即可获得。该软件在Download.com一周下载量就突破11万次，被ZDNet等多家知名站点和杂志评为五星级和编辑选择软件，强烈推荐大家下载使用。

软件升级快报

Windows Defender正式版： 微软出品的反间谍软件。正式版采用全新的扫描引擎，增强了程序性能；简化了用户界面和报警；改进了多语言支持；改进了程序控制功能；保护所有用户（不管是否具有管理员权限）信息；可通过计划任务按照自定规则进行自动清除。下载地址：http://download.microsoft.com/download/e/d/0/ed099d5e-dc60-4740-8747-1c72f053b800/WindowsDefender.msi。

Net Transport 2.25： 优秀下载工具。新版本修正了FTP本地浏览时误把ZIP文件当作文件夹来处理的Bug；增加“是否关联.torrent扩展名”选项；BT降低CPU占用率。下载地址：http://www.xi-soft.com/downloads/chs/NXSetup.zip。

Winamp 5.31： 老牌MP3播放工具。新版本支持读取CD Text内容，增加Nullsoft FLAC解码器和编码器，CD标签读取更准确，支持ID3v2.4非同步读取，改进了对MP4、WAVE格式、HTTP流媒体的支持。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp531_full.exe。

Microsoft Office Word 2007

Matrix Excel数据处理的应用

■广东 外星人

	A	B	C	D	E	F
1	年级	学号	性别	语文	数学	总分
2	高二	20062006	男	50	51	101
3	高二	20062003	男	47	59	106
4	高二	20062002	男	47	60	107
5	高二	20062005	男	60	52	112
6	高三	20063006	男	64	50	114
7	高三	20063005	男	64	52	116
8	高二	20062004	女	70	53	123
9	高二	20062001	女	63	70	133
10	高三	20063002	男	61	78	139
11	高三	20063003	男	79	68	147
12	高一	20061004	男	93	65	158
13	高三	20063004	女	99	60	159
14	高一	20061002	女	78	86	164
15	高一	20061003	男	90	80	170
16	高一	20061001	男	80	98	178
17	高三	20063001	女	90	95	185

Sheet1 / Sheet2 / Sheet3

图1

Excel功能之强大众所周知，但如何处理好众多数据仍然是很多用户头疼的问题。下面以一个学生的成绩表数据（**图1**）为例，介绍Excel的排序、筛选、条件格式、有效性等强大的数据处理功能。

一、数据排序

在日常数据处理中经常要做排序工作，如按笔划多少排序名字、按业绩多少排名次，这些都属于Excel的数据排序。

（1）默认排序

默认排序是根据数值类型来排序的一种方式，可以按数字、字母及Excel内置序列来排次序。

例如：要求将学生成绩表按语文成绩排序（按成绩由高至低的递减顺序排序）。

1.用鼠标选择Sheet1需要进行排序的数据区域内的任一单元格，单击“数据”→“排序”命令，打开“排序”对话框。

2.在“排序”对话框中，选择“主要关键字”组合框中“语文”选项，再单击选中其右边的“降序”单选框，并在“我的数据区域”中单击选中“有标题行”单选框。最后按“确定”按钮完成（**图2**）。

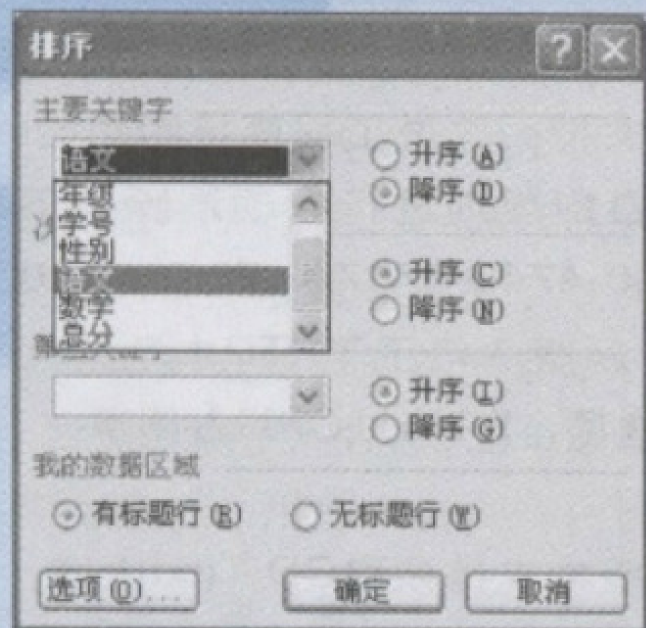


图2

（2）自定义序列排序

如果要按特定次序排序那些无任何规律的数据，默认排序是无能为力的，这时就要通过新建“自定义序列”来解决。

例如：要求将学生成绩表按年级排序（由低年级至高年级的递增顺序排序）。

1.先建立一个“年级”自定义序列，单击“工具”→“选项”命令，打开“选项”对话框，并进入“自定义序列”选项卡，在其右边“输入序列”列表框分别输入：“高一，高二，高三”，再单击其右边的“添加”按钮（**图3**），单击“确定”按钮退出该对话框。注意在输入序列时，序列与序列之间要用半角逗号隔开，或每输入完一个序列按一次回车键换行。

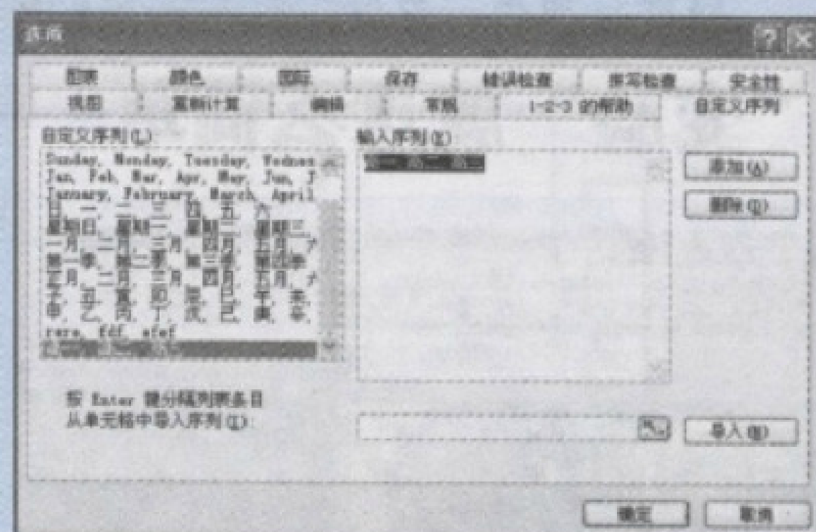


图3

2.用鼠标选择Sheet1数据区域内的任一单元格，单击“数据”→“排序”命令，打开“排序”对话框，在“主要关键字”组合框中选择“年级”选项，并单击选中其右边的“升序”单选框，再在“我的数据区域”中单击选中“有标题行”单选框（**图4**）。

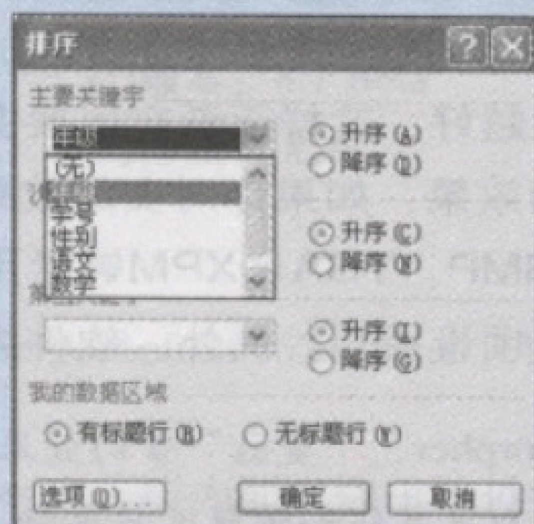


图4

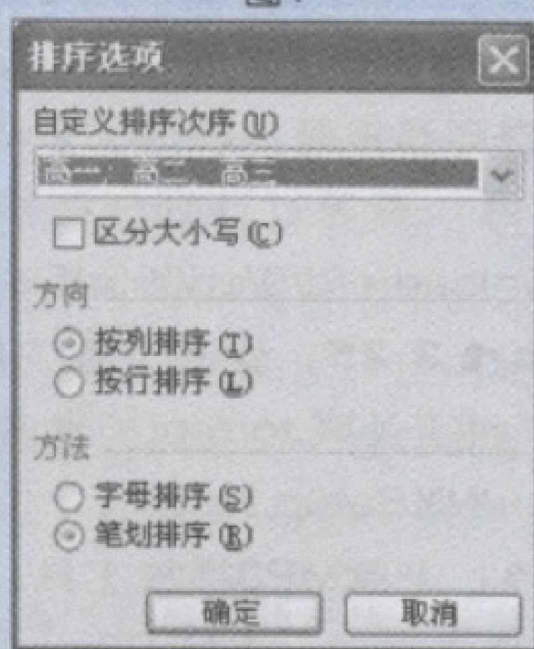


图5

3.在“排序”对话框下方，单击“选项”按钮，打开“排序选项”对话框。在“排序选项”对话框的“自定义排序次序”组合框中，选择“高一，高二，高三”选项（**图5**），并单击选中“按列排

序”的方向，最后依次点击“确定”按钮退出所有对话框。

（3）另类排序——按颜色排序

Excel的数据排序虽不支持按颜色排序，但只要通过巧妙的应用函数也同样可以实现，即通过GET.CELL函数根据目标单元格或行的颜色，返回一个颜色信息数值，然后根据这个信息数值进行排序（GET.CELL函数不能获取应用了条件格式的单元格的颜色信息）。

例如：在学生成绩表中数据行是用多种颜色填充的，而且同一种颜色的数据行被分散排列，现在要求将同一种颜色的数据行排列在一起。

1.在Sheet1的成绩数据区域之外增加一列，即选择单元格G1，输入该列名称：“颜色排序”。

图6

2.用鼠标选择Sheet1任一单元格，单击“插入”→“名称”→“定义”命令，打开“定义名称”对话框，在“在当前工作簿中的名称”文本框输入字符：“color”，并在其下方的“引用位置”输入：“=GET.CELL（38,Sheet1!$A2）”，再单击对话框右边的“添加”按钮（**图6**），最后单击“确定”按钮退出该对话框。

3.选择单元格G2输入：“=color”并按回车键，再选中该单元格的填充柄，将其复制到G3:G17，在G2:G17中即返回一个数值（**图7**），这些数值是代表某一种颜色信息。

	A	B	C	D	E	F	G
1	年级	学号	性别	语文	数学	总分	颜色排序
2	高二	20062006	男	50	51	101	37
3	高二	20062003	男	47	59	106	37
4	高二	20062002	男	47	60	107	37
5	高二	20062005	男	60	52	112	37
6	高三	20063006	男	64	50	114	41
7	高三	20063005	男	64	52	116	41
8	高二	20062004	女	70	53	123	37
9	高二	20062001	女	63	70	133	37
10	高三	20063002	男	61	78	139	41
11	高三	20063003	男	79	68	147	41
12	高一	20061004	男	93	65	158	34
13	高三	20063004	女	99	60	159	41
14	高一	20061002	女	78	86	164	34
15	高一	20061003	男	90	80	170	34
16	高一	20061001	男	80	98	178	34
17	高三	20063001	女	90	95	185	41

图7

4.选择单元格G1，单击“数据”→“排序”命令，打开“排序”对话框，在“主要关键字”组合框中选择“颜色排序”选项，并单击选择其右边的“升序”或“降序”单选框（**图8**），单击“确定”按钮完成。

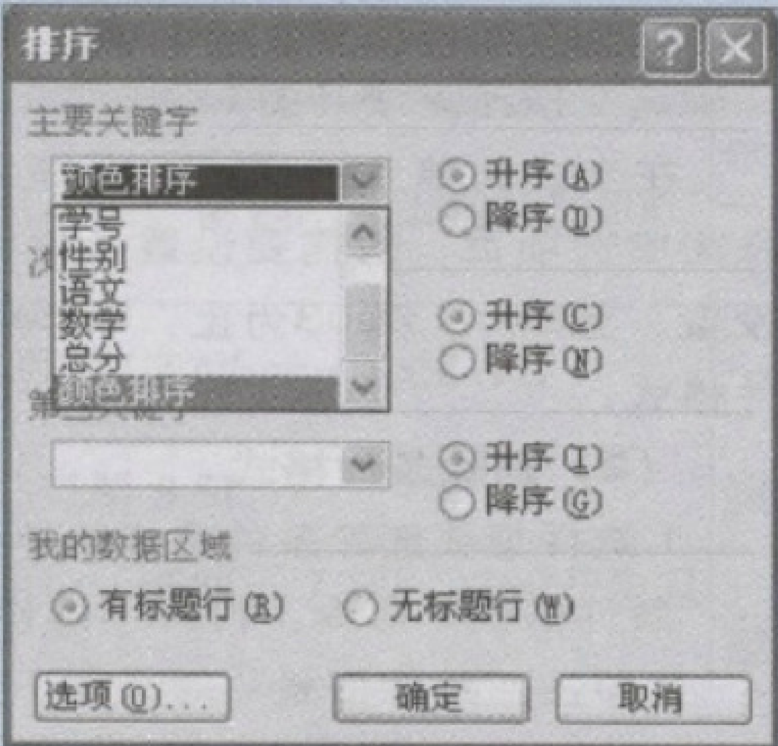


图8

函数说明

语法：GET.CELL（类型号或范围）

类型号：38。传回单元格前景阴影色彩，并用数字显示。GET.CELL包括1～66个类型号，即GET.CELL可以返回一个单元格的66种信息。

范围：Sheet1!$A2。即颜色行最左边的第一个单元格。

二、数据筛选

利用Excel的数据筛选功能，能快速寻找工作表数据中的数据子集。经过筛选后的数据清单只显示出符合筛选条件的数据，并隐藏不符合筛选条件的数据。Excel提供了自动筛选和高级筛选，自动筛选适用于条件简单的数据筛选，而高级筛选更适用于条件复杂的数据筛选。

（1）自动筛选

例如：要求将52分到59分之间的高二学生数学成绩记录筛选出来。

	A	B	C	D	E	F
1	年级	学号	性别	语文	数学	总分
2	升序排列 降序排列	20062006	男	50	51	101
3		20062003	男	47	59	106
4	(前 10 个...)	20062002	男	47	60	107
5	(自定义...)	20062005	男	60	52	112
6	高二 高三	20063006	男	64	50	114
7	高一	20063005	男	64	52	116
8	高二	20062004	女	70	53	123
9	高二	20062001	女	63	70	133
10	高三	20063002	男	61	78	139
11	高三	20063003	男	79	68	147
12	高一	20061004	男	93	65	158
13	高三	20063004	女	99	60	159
14	高一	20061002	女	78	86	164
15	高一	20061003	男	90	80	170
16	高一	20061001	男	80	98	178
17	高三	20063001	女	90	95	185

图9

1.选择Sheet1数据区域内的任一单元格，单击“数据”→“筛选”→“自动筛选”命令，这时Sheet1第一行的每个列（每个栏目）右侧则自动产生一个自动筛选的下拉箭头，现在只要点击相应栏目的下拉箭头就可以从列表框中选择所需的筛选条件（**图9**）。

2.单击“年级”列右侧的下拉箭头，在该列下方便出现一个筛选条件的列表框，此时选择列表框的“高二”选项，现在Sheet1只显示高二年级的学生成绩。

3.单击“数学”列右侧的下拉箭头，并选中筛选条件列表框的“自定义”选项，打开“自定义自动筛选方式”对话框，在上半部左边的比较运算符组合框中，选择“大于或等于”选项，并在其右边的逻辑条件组合框中选择或输入数值：“52”。

4.单击选中“自定义自动筛选方式”对话框中间的“与”单选框。

5.在“自定义自动筛选方式”对话框下半部，选择左边比较运算符组合框的“小于或等于”选

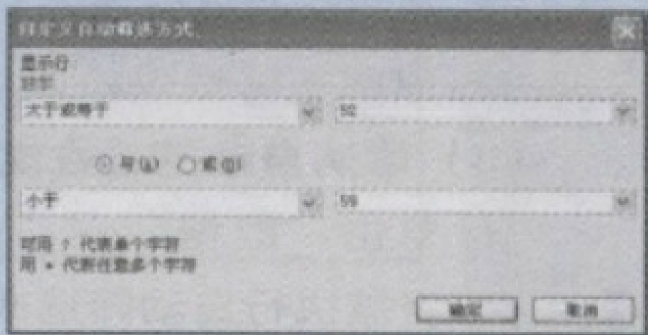


图10

	A	B	C	D	E	F	G
1	年级	学号	性别	语文	数学	总分	
9	高二	20062005	男	60	52	112	
10	高二	20062004	女	70	53	123	
18							

图11

项，并在其右边的逻辑条件组合框中选择或输入数值："59"（**图10**）。单击"确定"按钮完成，筛选结果如图（**图11**）。

（2）高级筛选

自动筛选在使用方便的同时也有某些局限，而高级筛选却更适合于条件复杂的数据筛选。应用高级筛选之前必须先设置条件区域，条件区域至少包含两行一列，第1行（工作表的任意起始行）为条件标记，后续行为筛选条件，条件标记必须与数据记录字段名称（栏目名称）完全相同，条件区域可以建立在工作表的工作数据区域之外的任意区域。

例如：要求筛选在52分到59分之间的高二学生数学成绩，并且该学生的学号为20062004的记录。

1.先在Sheet1的空白区域设置条件区域，即在A22:D22单元格分别输入："年级、学号、数学、数学"。

2.在条件标记的下一行设置筛选条件，即在A23:D23单元格分别输入筛选条件："高二、20062004、>51、<59"（**图12**）。

	A	B	C	D	E
22	年级	学号	数学	数学	
23	高二	20062004	>51	<59	
24					

图12

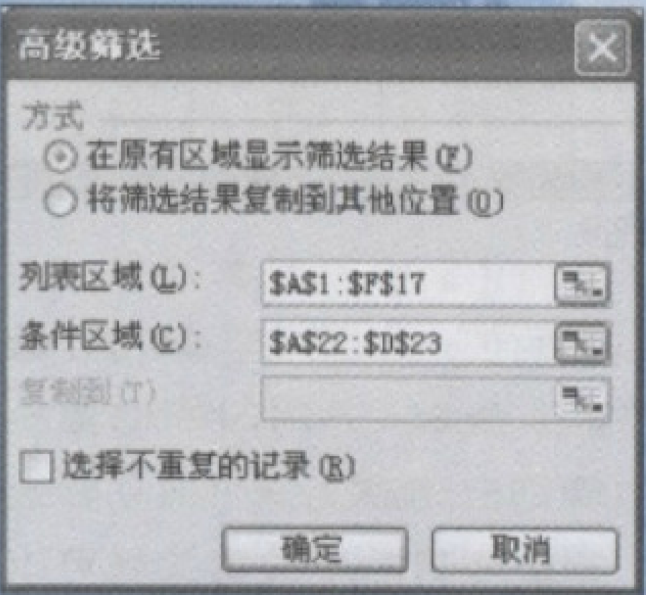


图13

3.单击"数据"→"筛选"→"高级筛选"命令，打开"高级筛选"对话框。单击"在原有区域显示筛选结果"单选框，单击"列表区域"文本框，用鼠标选择Sheet1数据区域：A1:F17，再单击"条件区域"文本框，用鼠标选择条件区域：A22:D23（**图13**）。单击"确定"按钮完成，筛选结果如图（**图14**）。

	A	B	C	D	E	F	G
1	年级	学号	性别	语文	数学	总分	
10	高二	20062004	女	70	53	123	
18							

图14

上述步骤3中，如果选择"将筛选结果复制到其他位置"单选框，并在对话框的"复制到"文本框设置有效区域，即可将筛选结果复制到当前工作表的某一指定区域，而原筛选区域保持原状不变。

（3）取消自动筛选或高级筛选

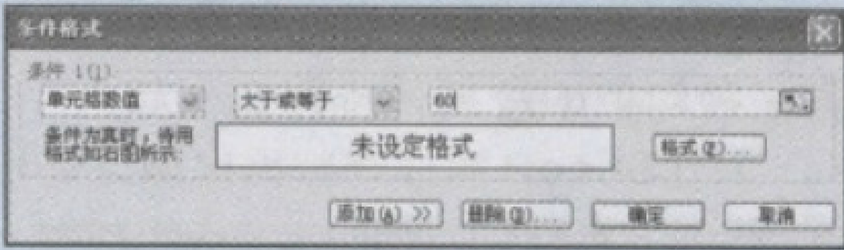
只需单击"数据"→"筛选"→"显示全部"命令即可将被执行自动筛选或高级筛选的数据恢复至未执行筛选之前的状态。

三、数据条件格式

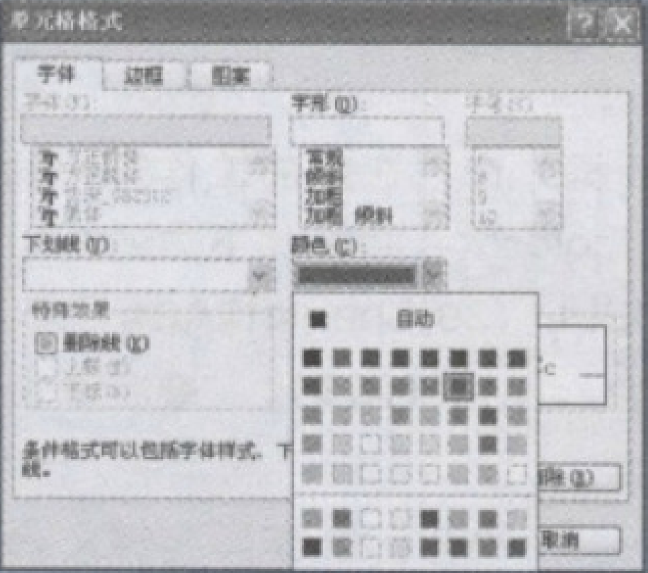
对工作表的数据记录进行条件格式设置，能根据数据变化使数据以不同的格式显示，以突出重点数据，方便数据的查阅或管理。

（1）设置条件格式

在学生成绩表中，为了区分及格分数和不及格分数，以不同颜色显示，就可通过条件格式来设置。例如：要求每科成绩60分以上（包括60分）的字体颜色用蓝色显示，60分以下的字体颜色用红色显示。

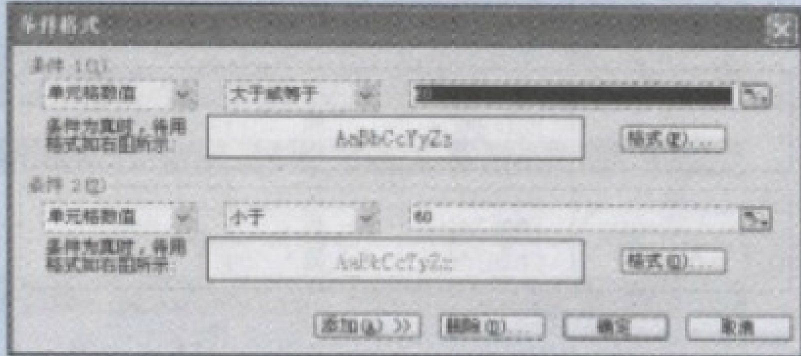

图15

1.选择数据区域D2:E17，再单击"格式"→"条件格式"命令，打开"条件格式"对话框。在该对话框的"条件1"选项组中，选择第一个组合框的"单元格数值"选项，选择第二个组合框的"大于或等于"选项，并在其右边的文本框输入数值："60"（**图15**）。


图16

2.单击"格式"按钮，打开"单元格格式"对话框，进入"字体"选项页，单击"颜色"组合框并选择"蓝色"小方块（**图16**），再单击"确定"按钮返回"条件格式"对话框。

3.单击"条件格式"对话框下方的"添加"按钮，此时"条件格式"对话框的下方增加一个条件设置选项组，即"条件2"选项组。在该选项组中，选择第一个组合框的"单元格数值"选项，选择第二个组合框的"小于"选项，并在其右边的文本框输入数值："60"。


图17

4.单击"格式"按钮，打开"单元格格式"对话框，参照步骤2将字体颜色设置为"红色"，最后在"条件格式"对话框中点击"确定"按钮完成（**图17**）。

在上述的单元格格式对话框中，还可以通过边框及图案选项页，对需要设置条件格式的单元格进一步设置。至Excel 2003为止，Excel最多只能设置3个条件格式。

（2）删除条件格式

1.选择想要删除条件格式的单元格，单击"格式"→"条件格式"命令，打开"条件格式"对话框。

2.单击"条件格式"对话框下方的"删除"按钮，打开"删除条件格式"对话框，然后单击选中想要删除的条件的复选框。P

季度装机必备软件推荐——2006冬季版

■晶合实验室 Mu

做了几次装机软件名单了，发觉变动都不大，毕竟用户的使用惯性使得一些新软件即使功能不弱，也难以进入用户的法眼。新软件要能获得用户认可，不能只是接近同类经典软件的功能，必须有一些亮点，同时还能兼容经典软件的格式。

项目	软件	备注
操作系统	Windows XP Pro SP2	可以期待Vista，有兴趣的话还可试用下Mac OS X
工具软件		
文档处理	Office2003	Office 2007改观很大，可以期待，不过得等明年
网页浏览	IE7、Avant Browser 11.0、Maxthon 1.58	IE7终于发布了，安全和方便性都有提高；Avant Browser简洁且强大，可以试试
压缩工具	WinRAR 3.61、WinZip 11.0	WinZip终于兼容RAR格式了；WinRAR最近明显更新不大，难道没有危机感么
中文输入	微软拼音输入法2003、紫光华宇拼音输入法 V5	方便快捷，自动记词及容错能力强
系统设置	超级兔子魔法设置 7.86、Windows优化大师 7.63	从认可度看这两位仍旧是王者
网络应用		
下载工具	网际快车（FlashGet）1.73、影音传送带 (Net Transport) 2.25	对于迅雷现在存在不少争议，不过从用户角度上讲，迅雷比较实用
BT下载	BitComet 0.74、BitSpirit 3.21	都是不错的P2P下载工具，各有所长吧
邮件收发	Foxmail 6.0b、DreamMail V4.2、IncrediMail	DreamMail功能对比于Foxmail并不逊色；IncrediMail非常个性化
聊天工具	QQ2006beta3、Windows Live Messenger 8.1	MSN已经归入Windows的Live战略之中
多媒体		
音乐欣赏	Winamp 5.31、Foobar2000 0.94、千千静听 4.6.8	千千静听拥有越来越多的用户，在国内颇受欢迎
实时播放	RealPlayer 10.6 中文版、Windows Media Player 11.0	微软的WMP又有大的改变
DVD/VCD欣赏	WinDVD Platinum 7.0、PowerDVD 7.0	两者各项功能差不多，WinDVD操控方便些，PowerDVD画质稍好
媒体解码	DivX Pro 6.3、K-Lite Codec Pack 2.78	要想一劳永逸就选K-Lite
视频加强	DirectX 2006	很多游戏和视频必备，不过新版对硬件配置要求太高且暂时实用性不大，故还是推荐老版本
看图工具	ACDSee 9.0、Google Picasa 2.5、Turbo Photo 5.3	ACDSee有减少资源占用的趋势；Picasa受到众多Google Fans的追捧；Turbo Photo适合管理数码照片
安全软件		
杀毒工具	瑞星2007、诺顿网络安全特警2007	杀毒软件竞争激烈，在国内的话还是用国产软件好一些；诺顿系列开始摆脱资源占用和使用速度的老问题
防火墙	天网防火墙Athena 2006 3.0	一般杀毒软件都自带防火墙，这里另外列出一款
木马查杀	木马克星 5.51	保护游戏及网上银行帐号
流氓软件清理	超级兔子清理王 7.78b、360安全卫士 2.0	360安全卫士在目前来看还是不做恶且功能很强，希望能保持

应用心得

编者按： 最近给本栏目的投稿中，作者忘记给出自己所在地邮编的现象又有抬头，这会给稿费发放带来相当大的麻烦，请作者朋友们多多注意一下。

本期推荐文章

重装驱动后打印机不能打印故障的排除

■安徽 居志成

两同事几个月前分别买了激光打印机，一台是惠普 LaserJet 1000，另一台联想 LJ 2000。同事对电脑一知半解，打印机的软硬件安装调试都是我一手包办，使用一切正常。但前不久他们的打印机都罢工了，由于急着用打印机，我只好分别再帮了一次忙。结果发现两台不同的打印机出现故障的原因完全相同，都和他们重装驱动过程中选择端口的错误有关。

一、故障表现和分析

具体表现是按下办公软件的打印按钮后打印机没反应，过了很久才在系统托盘里的打印机图标上出现错误提示，说文档未能打印。而经过检查，打印机电源线、数据线（USB 接口）连接正确，电源指示灯能亮，墨粉充足，打印驱动程序已经安装（在“打印机和传真”文件夹里可以看到正确的型号并已设为默认打印机）。留心观察了一下，发现进行打印测试时，打印机的工作状态指示灯没有任何变化。这说明打印机没有接收到打印信号和数据。没有信号，排除硬件安装和连接方面的问题，原因只能是驱动程序安装或端口设置有问题，目标锁定。

二、排除故障

经询问，两人都曾因系统出现问题而重装过打印机驱动，看来问题就在这重装驱动上。以联想 LJ 2000 为例，双击系统托盘中的打印机图标，打开打印状态窗口（如图1），发现“状态”为“错误-正在打印”，向右拖动下面的滚动条，前面的推想终于被证实——在“端口”下显示的是“LPT1”（如图2）。LPT1 是计算机的并口，以前的老式打印机多数使用这个端口，而现在的激光打印机使用的多是USB端口。端口不对，就像走路弄错了路牌，自然是南辕北辙。对这个问题笔者摸索出两种解决方法。

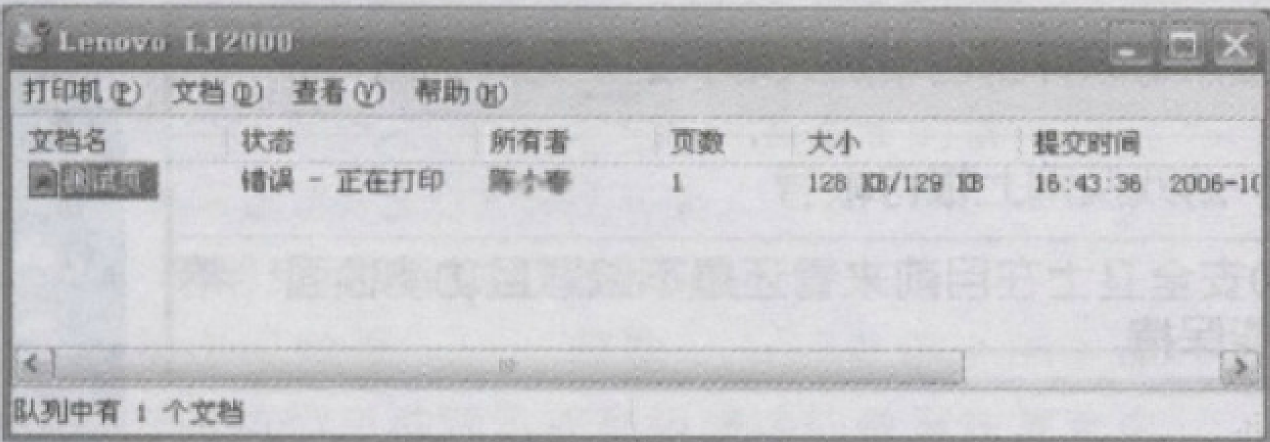


图1

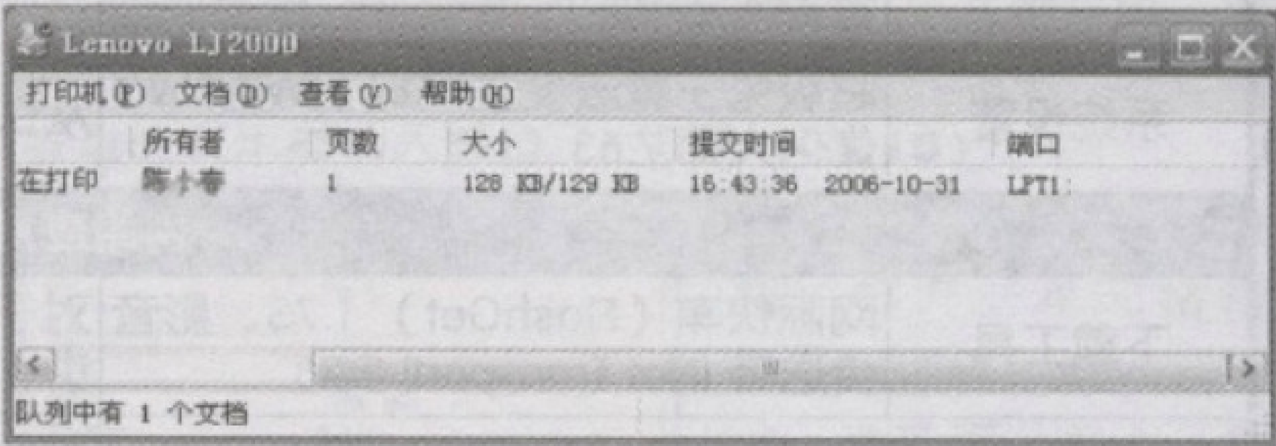


图2

1.重装驱动

这种方法比较简单，只要在重装的过程中留意观察，作出正确选择就行了。运行驱动安装程序，到“选择构成件”时，安装方法选择“用户安装”（如图3），单击“下一步”进入“选择连接”，这里默认的连接是“本地打印机”（即并口打印机），要改为“带USB电缆的本地打印机”（如图4）。然后按提示操作完成驱动安装，打印机的端口就会自动改为USB端口。

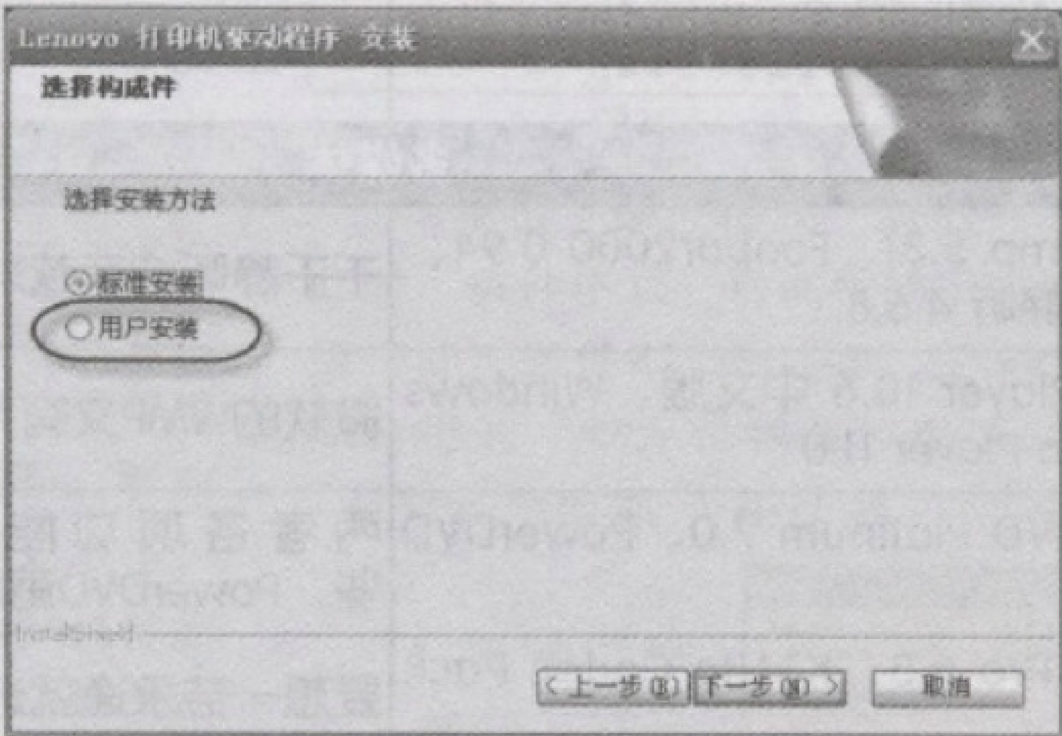


图3

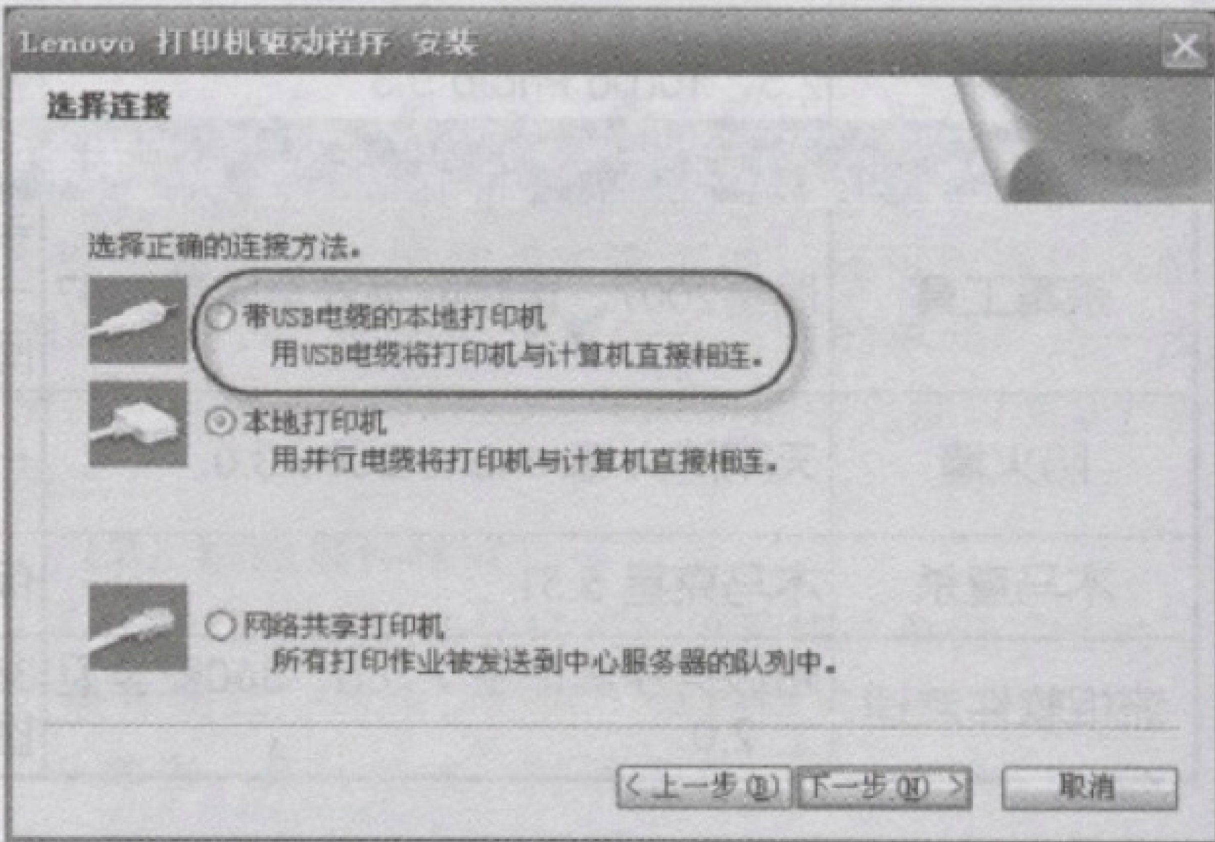


图4

2.更改端口

这个方法稍微复杂一点，但不需要重装驱动，也就扯平了。在前面打开的打印状态窗口中单击"打印机"菜单，选择"属性"，

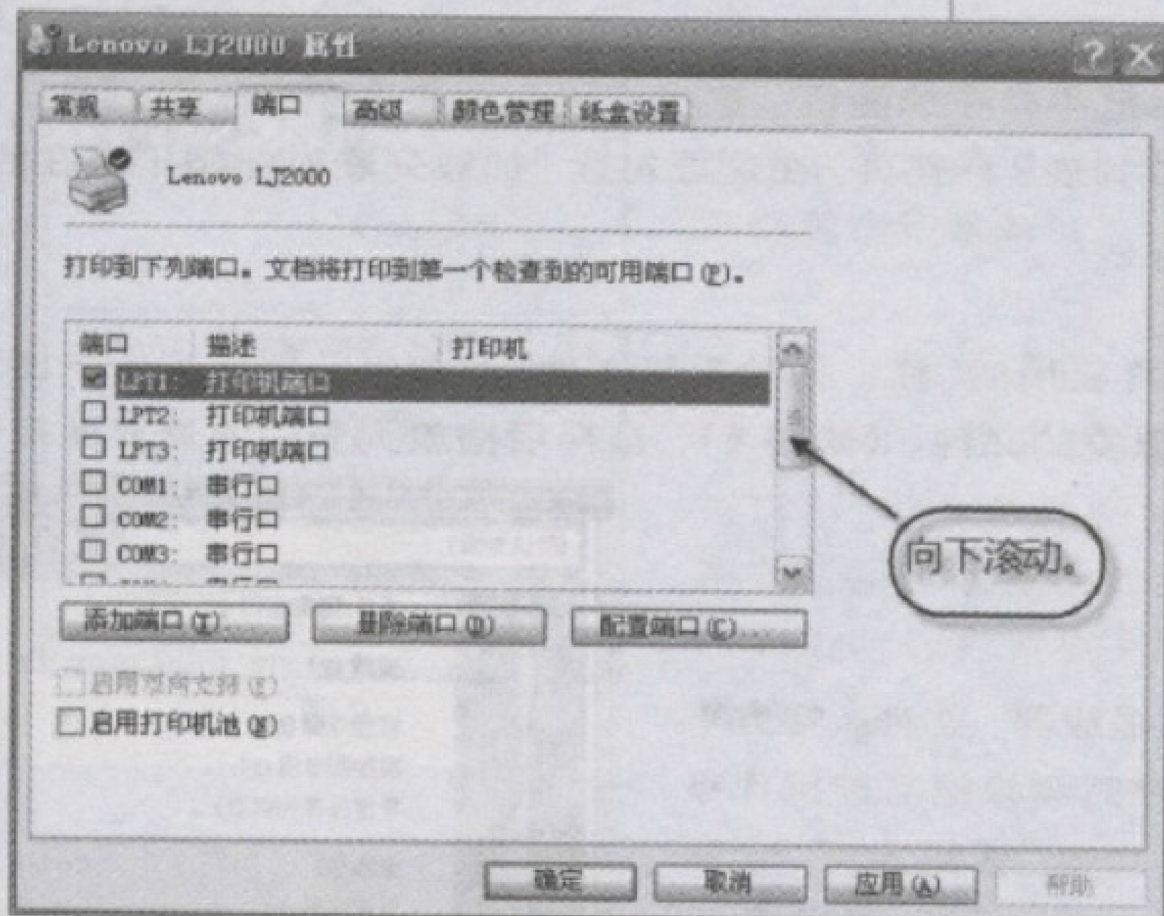


图5

打开"Lenovo LJ 2000属性"对话框（从"控制面板"→"打印机和传真"中也可以打开）。切换到"端口"选项卡，在端口列表中会看到"LPT1"被选中（**如图5**）。向下滚动端口列表，下面有"USB 001"这个虚拟打印机端口，但没有被选中。选中它（**如图6**。这时LPT1端口会自动取消选中状态），并进行打印测试，打印机终于有了反应并能正确打印测试页和各种文档，问题得到解决。

注： 如果打印机的USB数据线在电脑的其他USB接口上也使用过，那么端口列表中会出现多个USB虚拟打印端口，编号分别为USB 001、USB 002、USB 003等。这种情况下可分别尝试选中它们并进行打印测试，能使打印机正确打印的端口就是正在使用的端口。

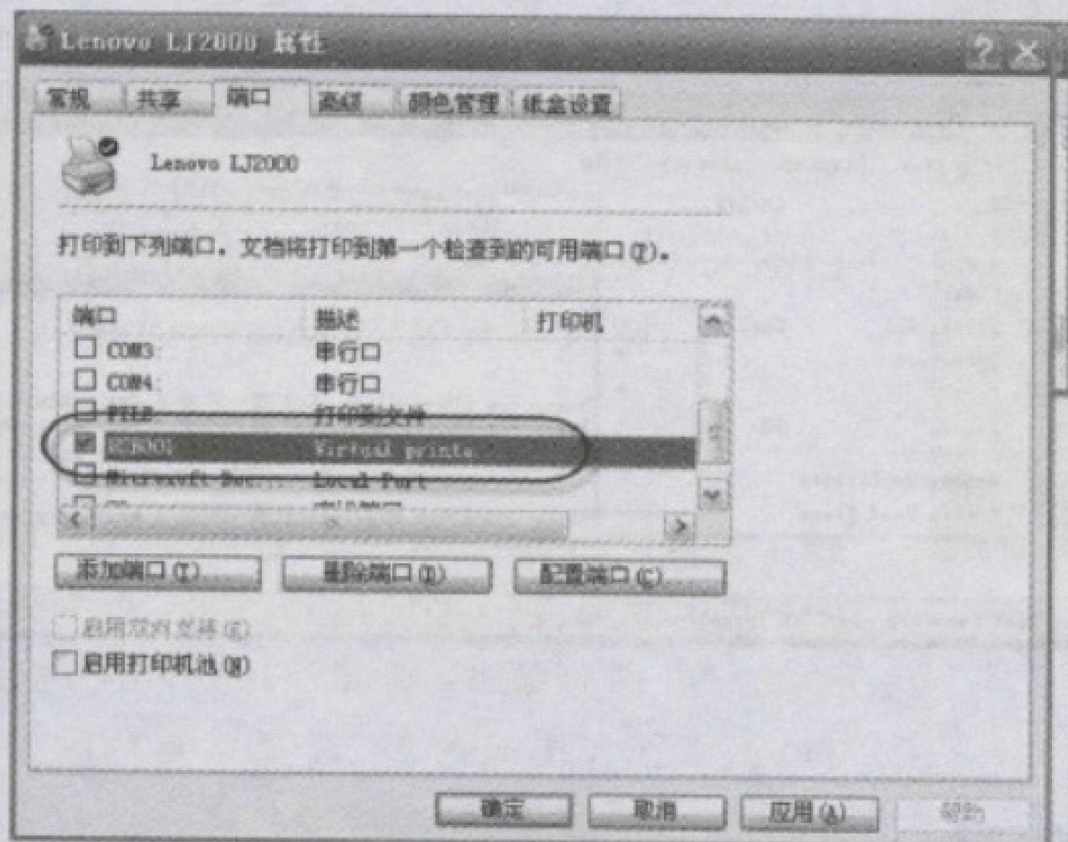


图6

三、问题拓展

因软件问题造成打印机不能工作的情况，常见的还有以下两种，读者朋友可对照排查并加以解决：

1.正在使用的打印机没有被设为默认打印机

这种情况主要是因为在一个系统中使用过不止一台打印机，或是在安装一些软件的同时安装了它们的虚拟打印机，如MS Office 2003的Microsoft Office Document Image Writer、SnagIt 8.0的SnagIt 8虚拟打印机、制作PDF文档的虚拟打印机等。新装的驱动程序和虚拟打印软件，一般都会自作多情地把自己的打印机设为默认打印机，从而造成正在使用的打印机不能正常工作。

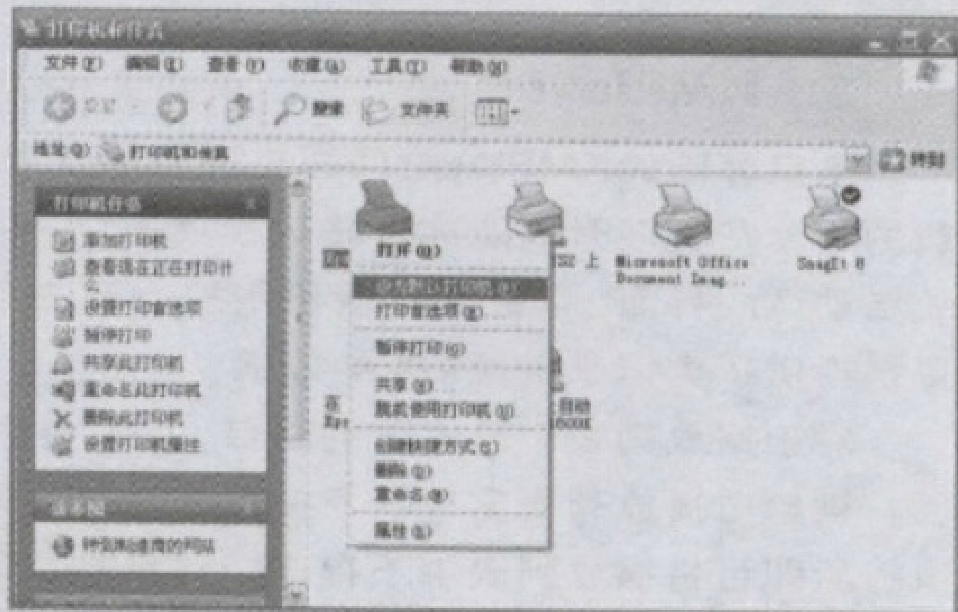


图7

解决的办法很简单，打开"打印机和传真"窗口，在正在使用的打印机名上单击右键，选择"设为默认打印机"就行了（**如图7**）。

2.在"打印"对话框中错选了打印机

当我们需要使用"打印"对话框进行打印时，像MS Office 2003办公套件，打印机显示在下拉列表框里，而不进行选择操作时，列表中只显示默认打印机，就算新手也不会出现误选的情况；而像记事本、写字板和EmEditor等，它们的"打印"对话框采取的是窗口列表的方式，所有已安装的打印机都显示在里面（**如图8**），虽然默认打印机处于选中状态，但有些新手可能因不了解这些打印机的功能和意义而错选，造成不能正常打印的问题。对于后面的这种情况，在进行打印时，可以看一下选中的打印机型号和正在使用的打印机型号是否一致，不一致的话则重新进行选择。

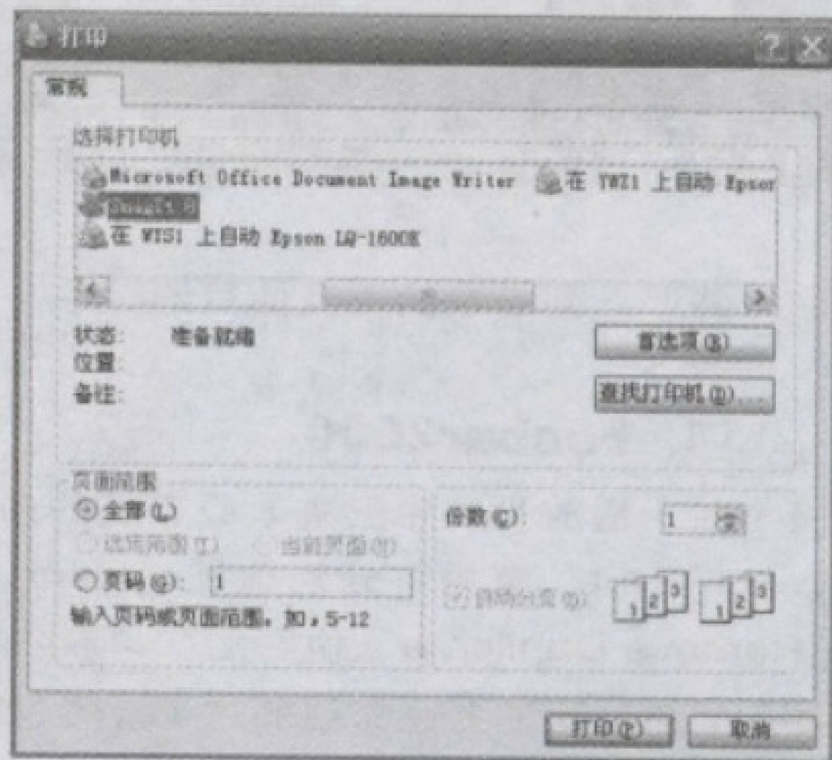


图8

建议： 除正在使用的打印机外，如果其他已安装驱动的打印机和虚拟打印机基本上用不到的话，最好把它们都删掉，这样就不会造成上面的两种情况了。方法是打开"打印机和传真"窗口，在打印机名称上单击右键，选择"删除"。

让播放器的播放列表更聪明

■四川 虫子

由于种种原因，音频播放软件的播放列表中涉及的曲目经常会出现一些意外的情况，如文件被转移到其他路径下或已被重命名，此时就会出现播放错误甚至中断的现象，有时也会不小心混入重复的曲目，令人非常扫兴。其实，你可能并不知道，我们平常使用的音频播放软件除了可让你聆听到天籁之音外，它们在处理播放列表时一般都是比较聪明的！

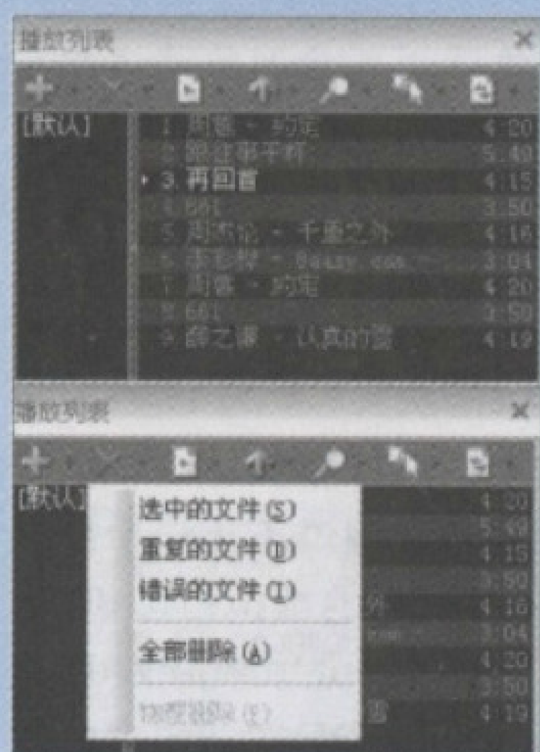


图1

一、千千静听的聪明之处

毫无疑问，千千静听是目前国产共享软件中非常出色的一款，除即时下载歌词之外，它在处理播放列表时有两个聪明之处，这里简单介绍一下：

聪明之1：自动剔除错误文件

正常导入播放列表文件后，单击播放列表窗口中的“×”按钮，在下拉菜单中选择“错误的文件”，千千静听就会自动剔除其中已不存在的曲目，这样你就不需要逐一去手工删除了。或者你也可打开选项窗口，切换到“播放列表”标签页，在这里勾选“加载列表时忽略不存在的文件”复选框，确认后即可生效。

聪明之2：自动剔除重复文件

在删除下拉菜单下还有一个同样实用的功能：剔除重复文件。假如当前播放列表中出现了讨厌的重复曲目，只要从这里选择“重复的文件”（**如图1**），选择后播放列表中的重复曲目会立即被剔除。

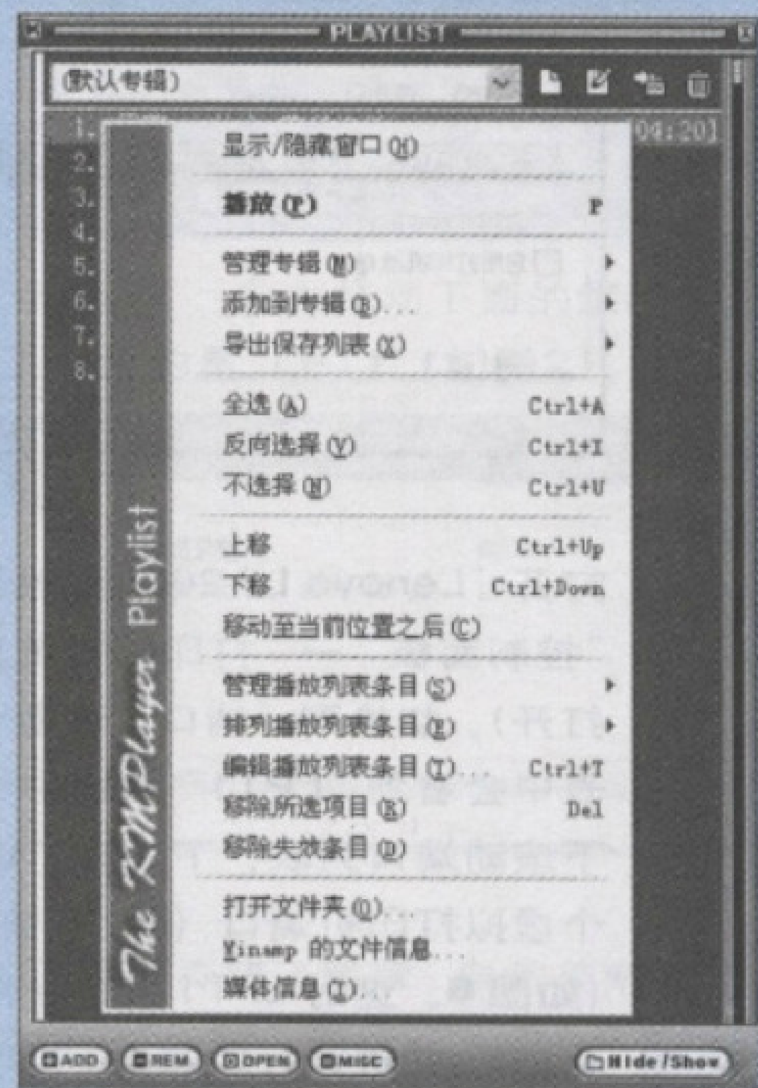


图2

二、KMPlayer

来自韩国的KMPlayer同样是许多朋友非常喜爱的一款媒体播放器，虽然从官方下载的版本在安装时只能选择韩语或英语，但安装完成后，执行程序时会根据当前操作系统自动适应界面，因此你完全不用担心无法上手的问题，特别是它的“去除人声”功能更是提供了类似于卡拉OK的效果。

对于播放列表中已失效的曲目，首先请按下“Alt+E”组合键激活播放列表窗口，然后右键单击播放列表窗口任意空白处（**如图2**），在快捷菜单中选择“移除失效条目”，执行后即可将播放列表中不存在的曲目从中清除，应当说还是相当方便的，唯一遗憾的是目前无法清除列表中的重复曲目。

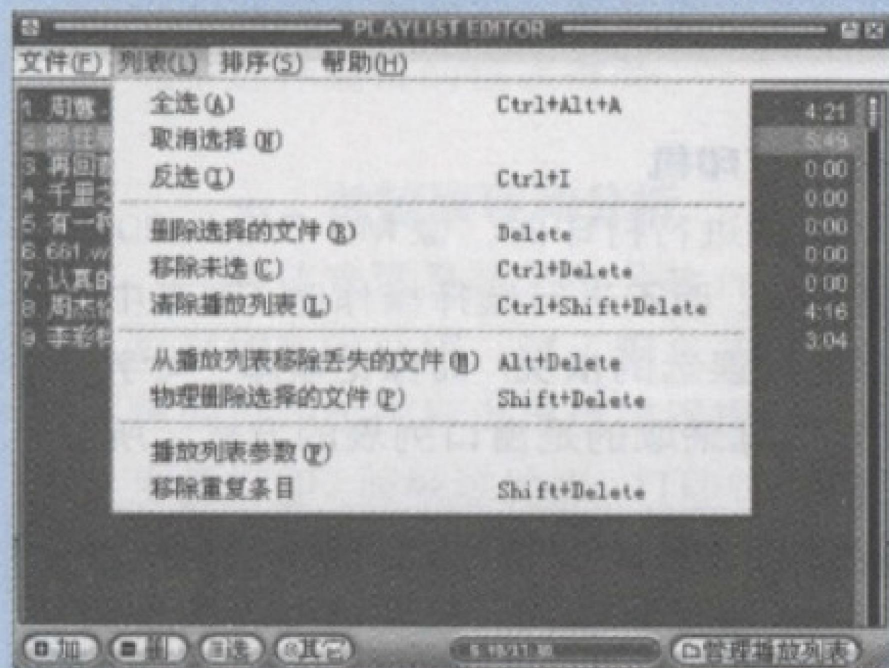


图3

三、Winamp

作为一款老牌的音频播放软件，至今仍然有不少忠实的Fans对Winamp情有独钟，借助数量丰富的各式插件，我们可让Winamp不断焕发青春，它在处理播放列表方面自然有其独到之处：

按下“Alt+E”组合键激活播放列表窗口，从“列表”菜单中选择“从播放列表移除丢失的文件”命令（**如图3**），执行后所有已被移走、重命名、删除的曲目都会从播放列表中被自动剔除，而所剩下来的当然就是纯正的正常曲目了。如果需要剔除重复曲目，只要执行下拉菜单最底部的“移除重复条目”，确认后即可将混入列表中的重复曲目清除。

四、Foobar2000

对于播放列表中已失效或重复的曲目（**如图4**），我们可以从“Edit”菜单下分别选择“Remove Dead Items”或“Remove Duplicate”，执行后即可获得你所满意的播放列表。

当然，除了上述介绍的这4款播放器具备这些“聪明”的功能外，其它音频播放器其实也具有类似的功能，感兴趣的朋友不妨一试。P

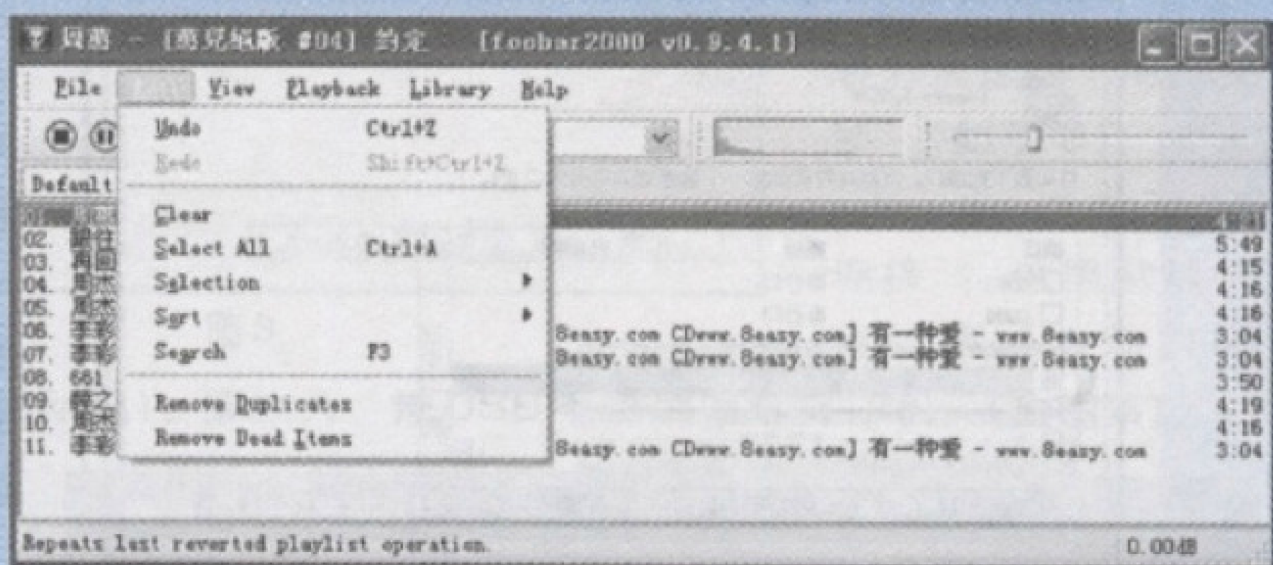


图4

秘密两心知——用二维条码给MM发密信

■山东 眉飞色舞的鱼

奇门遁甲

和MM联络感情当然离不开E-mail或者QQ，但这两种通讯方式的安全系数都不高，万一你和MM之间的“私语”被恶作剧者截获，岂不郁闷？最近笔者找到一个很不错的小工具——PSQREdit（下载地址http://www.51zt.com.cn/soft/psqredit.rar），它可以把文字转换成肉眼看不懂的小图像（**如图1**），最适合用来发密信了。

提示：这种小图像的学名叫“二维条码”，最早起源于日本，有兴趣的朋友可以用搜索引擎搜索一下，能够找到很多有趣的应用。



图1

一、制作密信

PSQREdit原先是日文软件，但我们下载得到的这个版本已进行了不完全的汉化，使用起来更加



图2

方便一些，其主界面**如图2**所示，直接切换到A标签（只能如此称呼，因为原标签上的文字是乱码，俺也弄不懂它），在下方空白处输入信件内容，软件就会自动生成二维条码。输入的文字越多，所得二维条码幅面就越大，上面的黑白点也越复杂。

另外，为了防止某些懂行者解读条码内容，最好在下方的“密码加密”处输入密码，并复选“保存密码”，这样才能让偷窥者无计可施。

最后单击工具栏上的“保存”即可得到.bmp或.jpg格式的条码图片，这种条码的抗修改能力很强，只要不用图像处理软件对上面的黑白点进行大范围的覆盖或删除，就不会影响正常解读。

二、解读密信

当对方收到你的密信时，可单击工具栏上的“打开”导入条码图片。如果你在制作时设置了密码，还会自动弹出**如图3**所示的输入框，输入正确密码就可以打开图片了，密信的内容同时也会显示出来。P

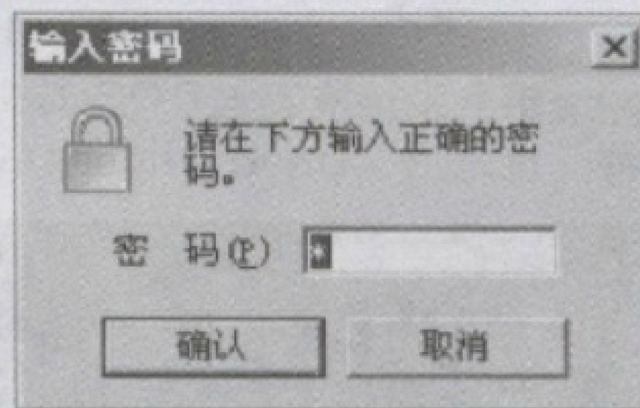


图3

避“实”就“虚”，DOS下的虚拟光驱

■辽宁 QS

重装操作系统是每一位Windows用户的必修课，重装系统尽管耗时较长，但步骤还是比较简单的，只需按照向导的提示一步步操作即可。但是安装操作系统有一个必要的前提条件，那就是需要软驱或光驱的支持。软驱现在已退出了历史舞台，而有的朋友为了节约资金，电脑也没有配备光驱或光驱损坏了，遇到这种情况，要重装操作系统就比较棘手了。那么，在没有软驱或光驱的情况下该如何重装操作系统呢？我们不妨避“实”就“虚”，避开物理光驱，用虚拟光驱来代替。在DOS下直接使用Windows安装光盘的ISO文件来安装操作系统。

一、战前准备

1.矮人DOS工具箱（下载地址 http://www.d9soft.com/soft/67471.htm）。

2.Windows安装光盘的镜像文件，本文以番茄花园Windows XP安装光盘为例。

二、实战演练

第1步：安装矮人DOS工具箱，双击下载好的安装文件，按默认设置进行安装即可。在安装过程中，为方便以后的使用，建议将启动菜单的等待时间设置为30秒，因为如果时间太短，往往用户还没有看清及进行选择，就按默认的启动项来启动了，往往会造成不必要的麻烦。

第2步：接下来，将Windows XP安装光盘的镜像文件如“XPHome.ISO”复制到非系统所在的分区，如我们要将Windows安装到C盘，那么就将“XPHome.ISO”复制到D盘。

小提示：因为ISO文件是在DOS下使用，所以ISO光盘镜像的文件名必须遵循8.3的命名规则，否则会出现无法加载的错误。

第3步：重新启动计算机，等出现启动选项菜单界面时，选择“我的DOS工具箱”（**如图1**）。

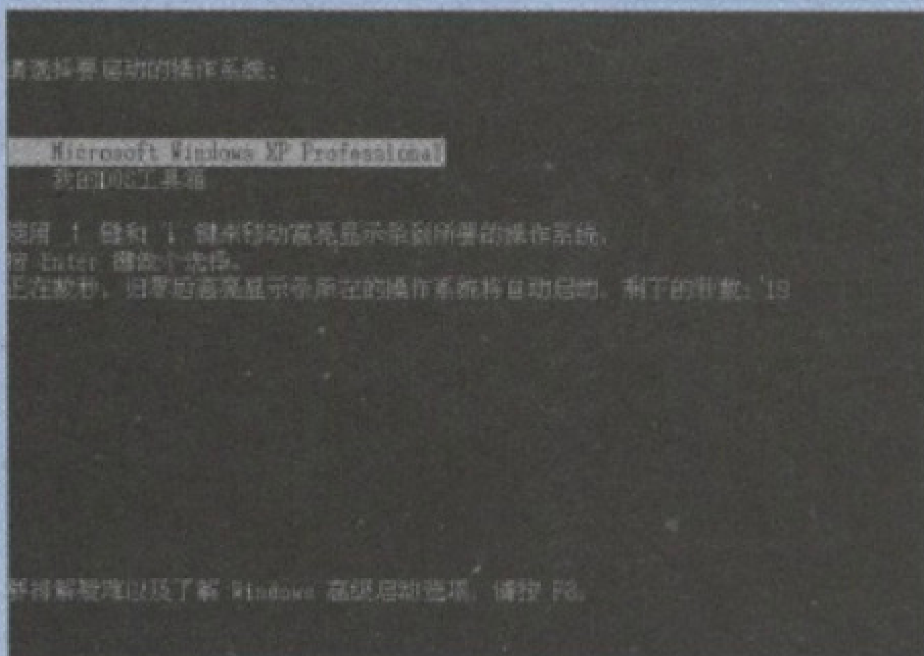


图1

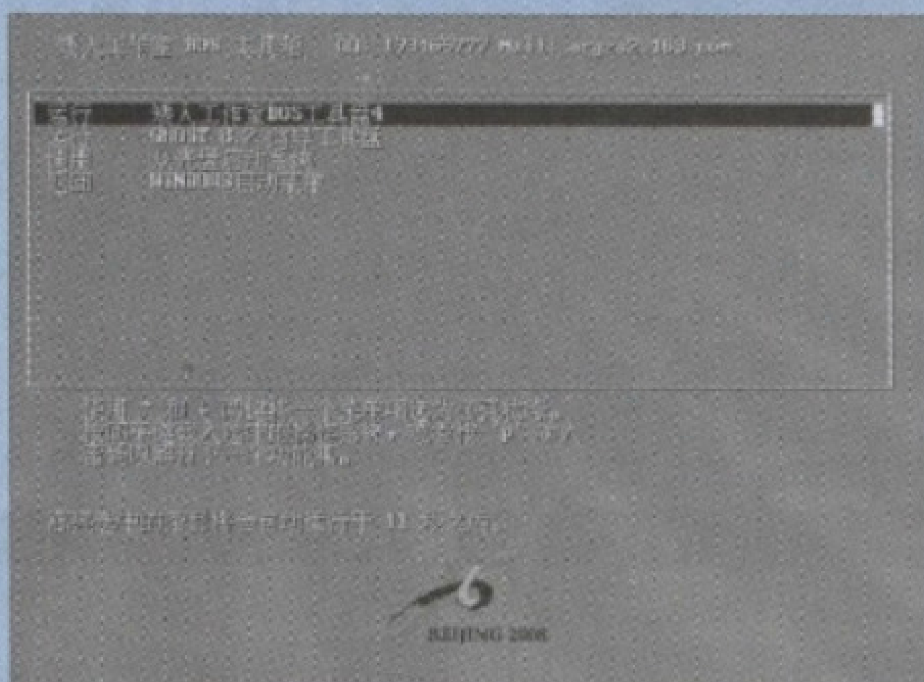


图2

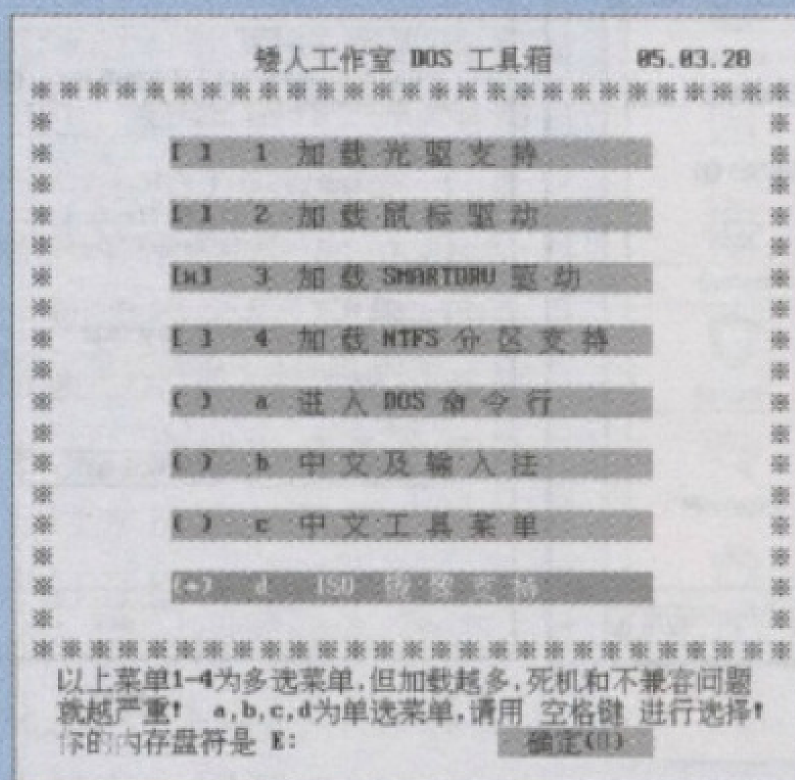


图3

第4步：在接下来的界面中选择“运行 矮人工作室DOS工具盘4”（**如图2**），开始启动矮人DOS工具箱，在启动过程中会询问用户是否加载HIMEM和是否需要鼠标的支持，用户可自行选择，也可不必理会，DOS工具箱会按默认设置进行自动引导。

小提示：为操作方便建议选择需要鼠标支持，这样尽管DOS工具箱的启动速度有点慢，但可大大方便以后的操作，用户可像在Windows中一样在DOS下使用鼠标。

第5步：等出现矮人DOS工具箱主界面时（**如图3**），这里是操作的关键步骤。通过光标键将光带移动到“加载SMARTDRV驱动”，按一下空格键选中，这样可大大加快Windows的安装。接下来再移动到“ISO镜像支持”，按一下空格键选中，最后通过“Tab”键将光标移动到“确定”上回车。

小提示：如果你的ISO镜像文件所在的磁盘分区为NTFS格式，那么还需选中“加载NTFS分区支持”，否则在DOS下是无法识别NTFS格式分区的，从而导致找不

到ISO文件。

第6步： 接下来要求选择ISO镜像文件，移动光标到“手动指定ISO光盘镜像路径”选项上，回车（**如图4**）。在接下来弹出的“请输入想要加载的ISO镜像路径”文本框中输入ISO镜像文件所在的路径。如ISO镜像文件在D盘的根目录下就输入“D：”（**如图5**），注意不要输入ISO镜像文件的文件名。

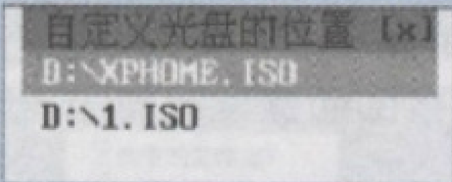


图6

第7步： 回车后，DOS工具箱会自动寻找到当前目录下的所有镜像文件并显示出来供用户选择。将光标移动到需要加载的ISO镜像文件上，然后回车（**如图6**）。

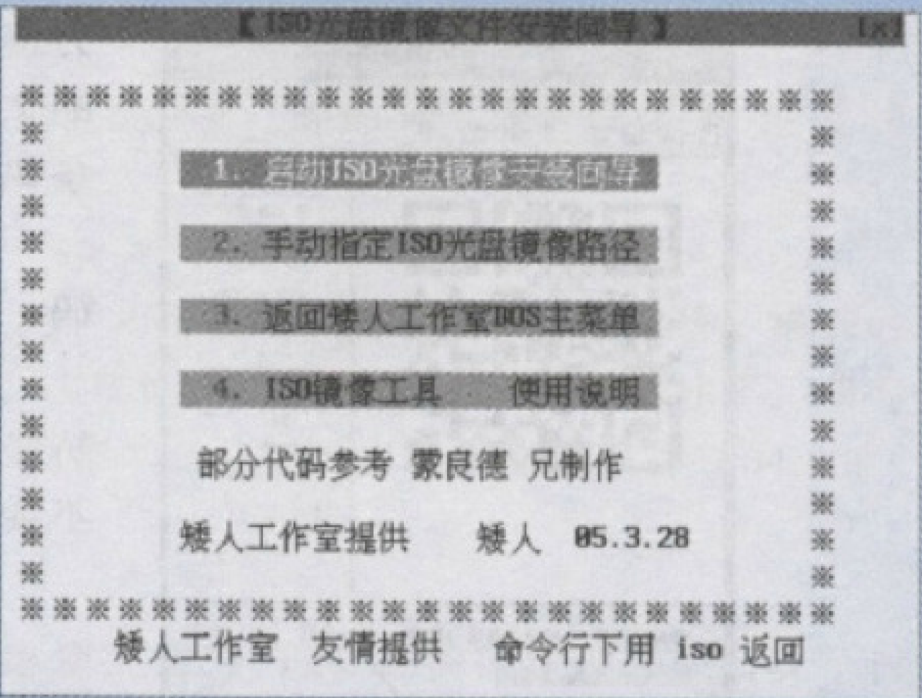


图4

第8步： 接下来DOS工具箱会自动加载镜像文件并虚拟出一个光驱的盘符，显示出“Drive Driver Unit G：SHSU-CDH”这样的提示信息，其中的“G：”就是虚拟光驱的盘符（**如图7**）。好了，现在就可以利用ISO文件来安装操作系统了。

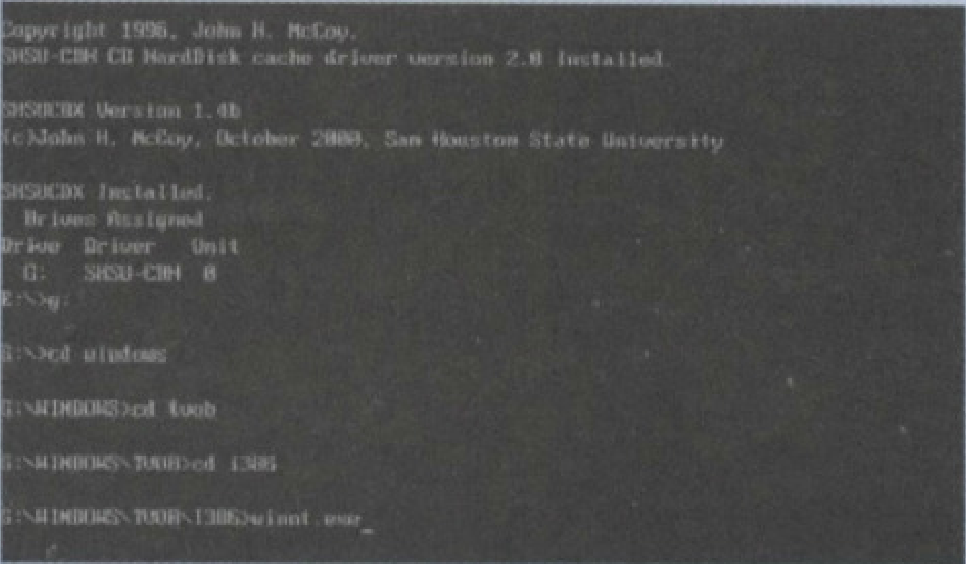


图7

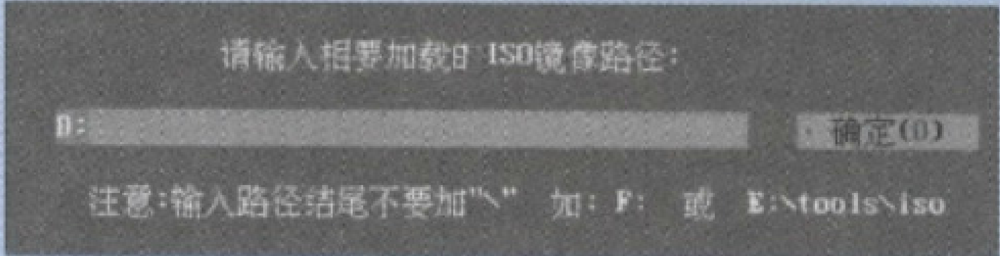


图5

第9步： 这里要分两种情况，一是将Windows安装在C盘，也就是原来的操作系统所在的分区；二是安装在非操作系统所在分区。如果要安装到C盘，那么，首先用“Format C：”将C盘格式化，然后在DOS提示符后键入“G：”回车，来到驱拟光驱盘符下。如果你用的是Windows XP原版安装光盘的ISO文件，那么键入“CD I386”，回车后进入到I386目录下。笔者使用的是番茄花园美化版的Windows XP安装光盘，I386目录位于“Windows\tvob”目录下，因此需要先用CD命令进入到I386目录下。然后键入“Winnt.exe”即可启动Windows XP的安装程序，打开Windows的安装界面了。

小提示： 因为DOS工具箱会将所有需要的命令和虚拟光驱的各项信息全部保存在内存中，因此，在格式化C盘后千万不能重启或掉电，也就是不能中断操作的过程，否则内存中的数据一旦丢失，将无法再利用ISO文件来安装操作系统。

而要安装到其他磁盘分区就简单多了，即使在操作的过程中出现中断也没有关系。用户只需重启再次进入DOS工具箱中进行操作即可。

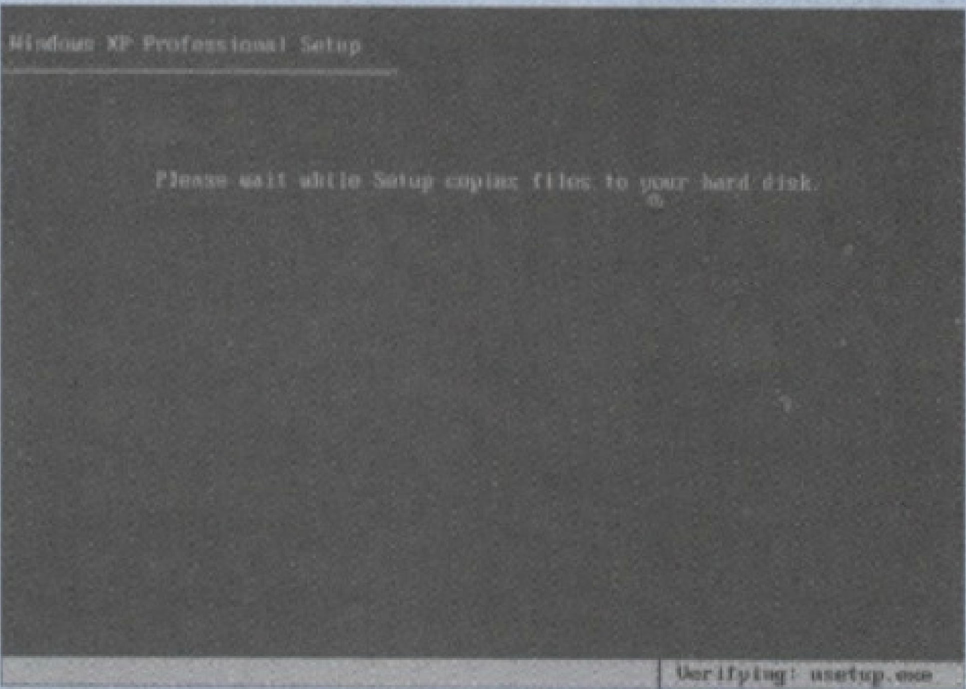


图8

第10步： 执行“winnt.exe”，开始系统安装，用户只需按照常规方法一步步进行安装即可（**如图8**），在这里不再赘述。

Windows XP中文版处理日文亦简单

■山东 贾培武

试 办公 备

在国外市场进行工程建设是国内许多公司创一流国际公司必不可少的业绩之需要。这不，日前我公司也与日本公司合作进行工程建设，有些日文的合同需要进行处理，该怎么办呢？难道需要专门的电脑安装上Windows日文版？非也，因为中文Windows XP操作系统其实是能够处理日文的。当然，这需要为系统添加日文输入法，方法如下：

1.依次单击“开始”→“控制面板”→“日期、时间、语言和区域设置”→“区域和语言选项”。

2.在“语言”选项卡的“文字服务和输入语言”中，单击“详细信息”（**如图1**）。

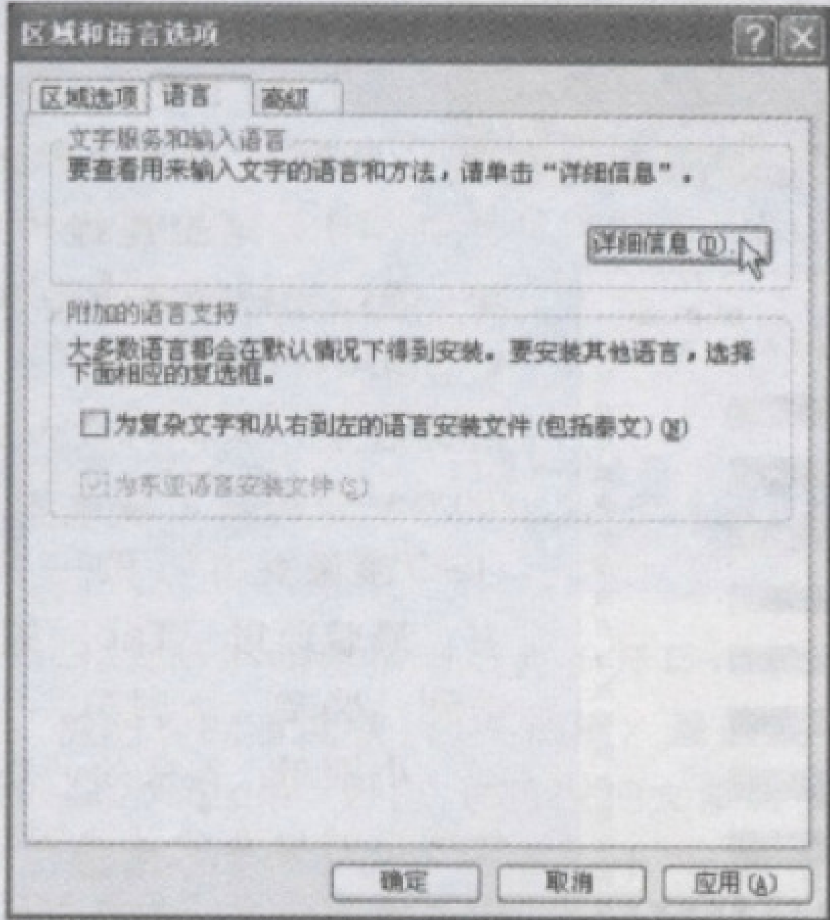


图1

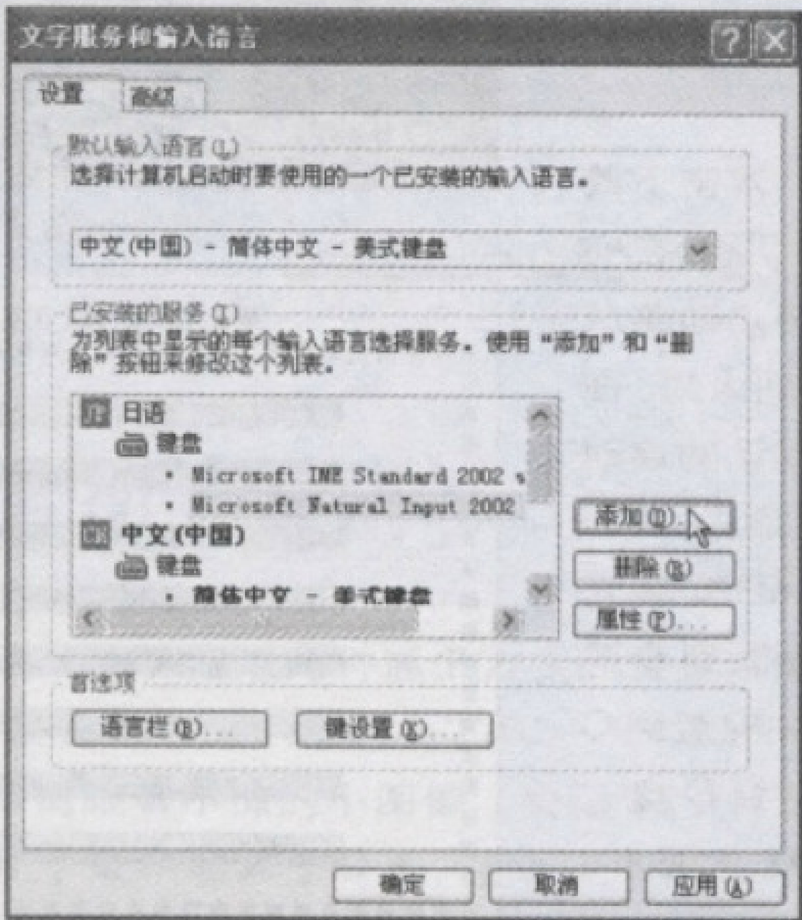
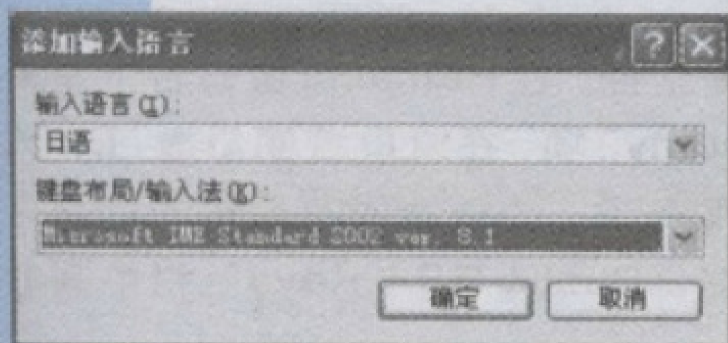
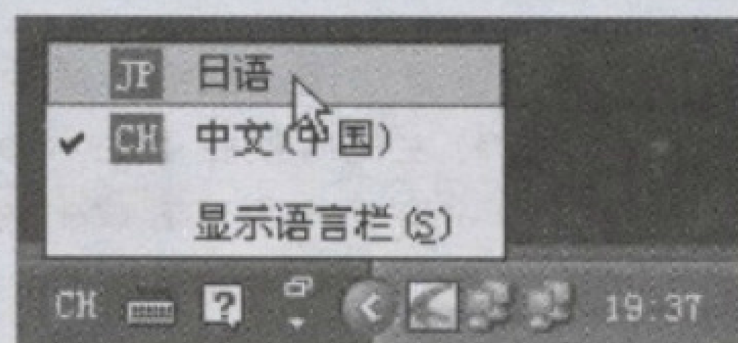
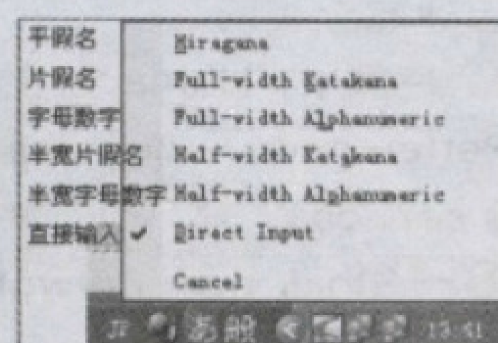


图2


图3


图4


图5

3.在“设置”选项卡的“已安装的服务”下，单击“添加”（如图2）。

4.在“输入语言”列表中，单击“日语”，在“键盘布局/输入法”框中，单击“Microsoft IME Standard 2002 ver. 8.1”（如图3）。

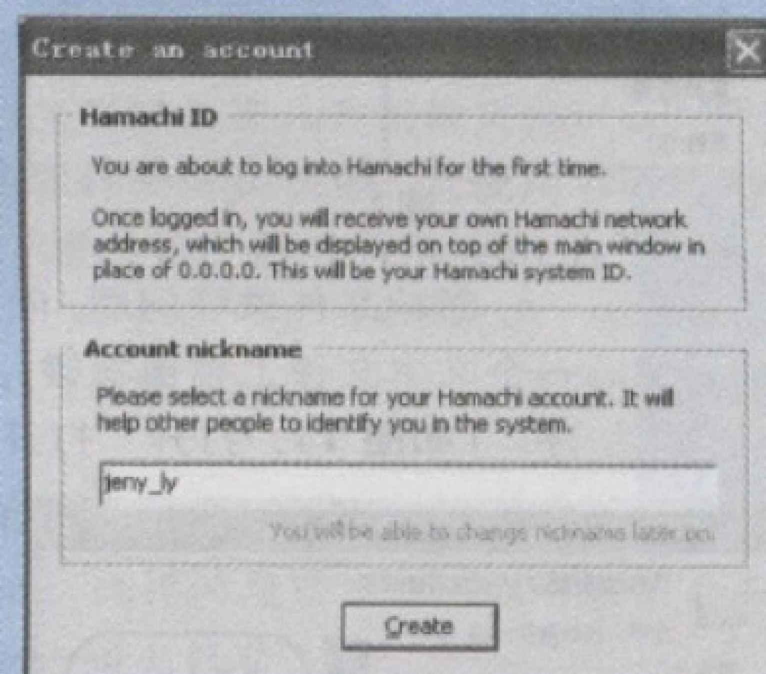
5.依次单击“确定”关闭各对话框。

现在，单击语言栏中的“CH”，发现日语选项了吧（如图4），勾选“JP 日语”，就可以选择日文输入法（如图5），在Word等软件中处理日文了。

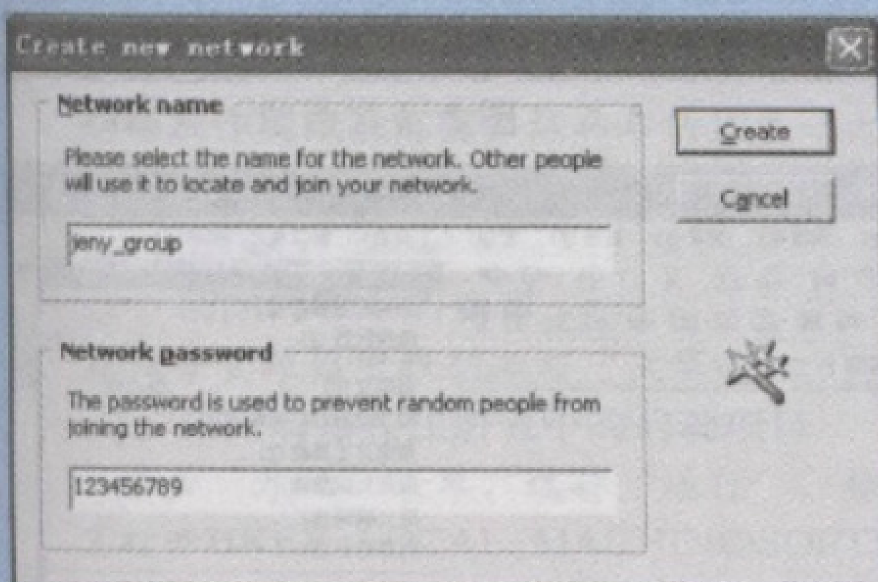
轻松构建Internet上的“网上邻居”

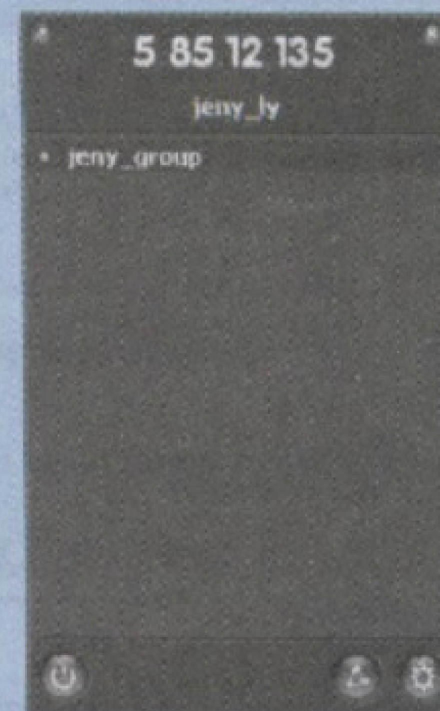
■河南 花的神明

在局域网中，我们习惯于利用Windows桌面上的网上邻居来寻找共享资源。在Internet上如何和好友方便快捷地共享资源呢？Hamachi（下载地址：http://63.208.197.224/files/HamachiSetup-1.0.0.62-en.exe）可帮助我们轻松构建Internet上的“网上邻居”，打造一个属于自己的虚拟网络。Hamachi是一款免费软件，可以在电脑中创建一个虚拟网卡，并为之分配虚拟的IP地址。只要安装了Hamachi的用户，就可利用该虚拟地址组建互联互通的虚拟网络。如同真实的局域网一样，在该虚拟网络中可轻松实现资源共享。

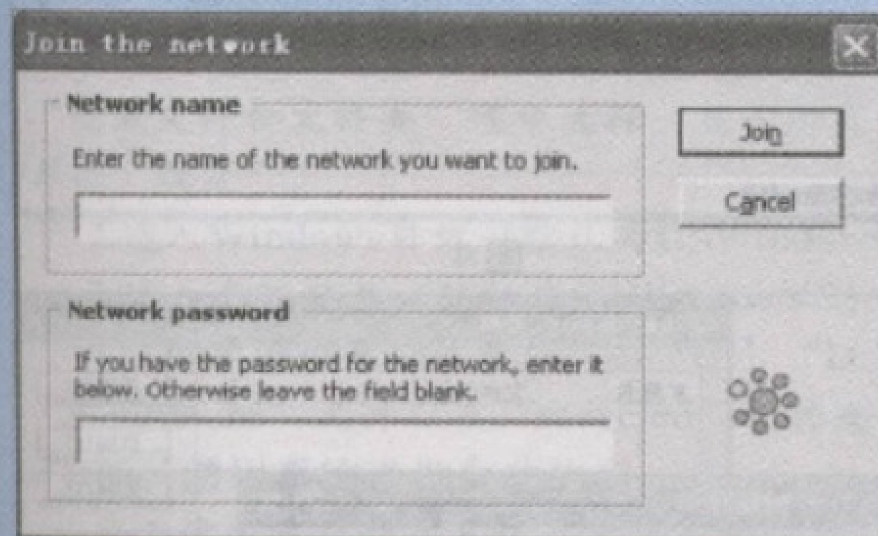

图1

在Hamachi主窗口的左下角单击“Power on”，弹出账户建立窗口（如图1），在“Account nickname”栏中输入账户名称，单击“Create”后，Hamachi即可为本机创建虚拟网卡，并将虚拟IP地址显示在窗口的标题栏上。打开Windows的设备管理器窗口，在设备列表中展开“网络适配器”分支，在其中可看到Hamachi创建的名称为“Hamachi Network Interface”的虚拟网卡。

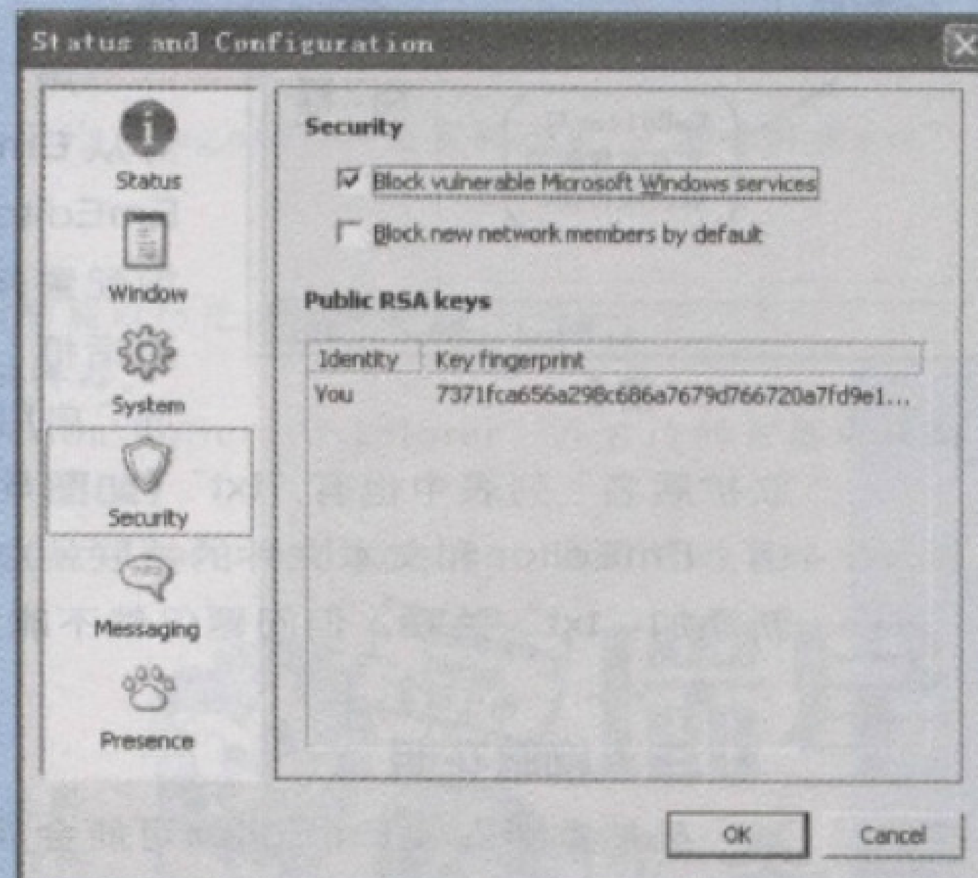

图2


图3

为了在Hamachi创建的虚拟网络中发布共享资源，首先需要在本机建立工作组，这样可让本机和其他电脑组织在同一个工作组中，便于进行资源的共享操作。在Hamachi窗口的底部单击“Creat or join networks”，在弹出的菜单中选择“Create new neywork”项，打开工作组创建窗口（如图2）。在“Network name”栏中输入工作组的名称，在“Network password”栏中输入工作组的密码。之后单击“Create”保存设置。在Hamachi主窗口（如图3）列表中可看到建立的工作组。之后就能在Windows中设置共享资源了，操作方法很简单，在资源管理器中选择需要共享的文件夹，在其右键菜单中单击“属性”项，在属性窗口中打开“共享”面板，在“网络共享和安全”栏中将该文件夹设为共享即可。


图4

当你的好友希望使用你的共享资源时，也同样需要安装Hamachi，在其窗口底部单击“Creat or join networks”，在弹出的菜单中选择“Join existing network”项，在打开的窗口（如图4）中输入你创建的虚拟工作组的名称和登录密码，单击“Join”即可。之后在Hamachi窗口的列表中就可看到加入的工作组的名称，以及其所在的虚拟网卡IP的地址，这就表明工作组添加操作成功，你和对方都已在同一个虚拟网络中了。对方在添加的工作组名称上单击右键，在弹出的菜单中单击“Browse”就可打开你电脑中的共享文件夹，并可对其中的文件进行自由操作。此外，单击工作组右键菜单中的“Open chat window”项，在弹出的聊天窗口中可以和对方进行在线聊天。当然，如果你希望访问别人的共享资源，首先必须要知道对方创建的工作组


图5

和登录密码，其他操作方法与上述完全相同。

在利用Hamachi共享资源的过程中，Hamachi使用了RSA加密算法保证数据传输的安全性。在Hamachi窗口右下角单击"Configure Hamachi"→"Perferences"，单击设置窗口（**如图5**）左侧导航栏中的"Security"项，在窗口右侧勾选"Block vulnerable Microsoft Windows services"项，就可关闭Windows中容易受到黑客攻击的服务项。如果暂时不希望新的用户登录到本机的虚拟网络中，勾选"Block new network members by default"项即可。在"Public RSA Keys"栏中列出Hamachi使用的RSA算法的加密指纹数据。

恢复EmEditor和文本文件的关联

■安徽 屠志成

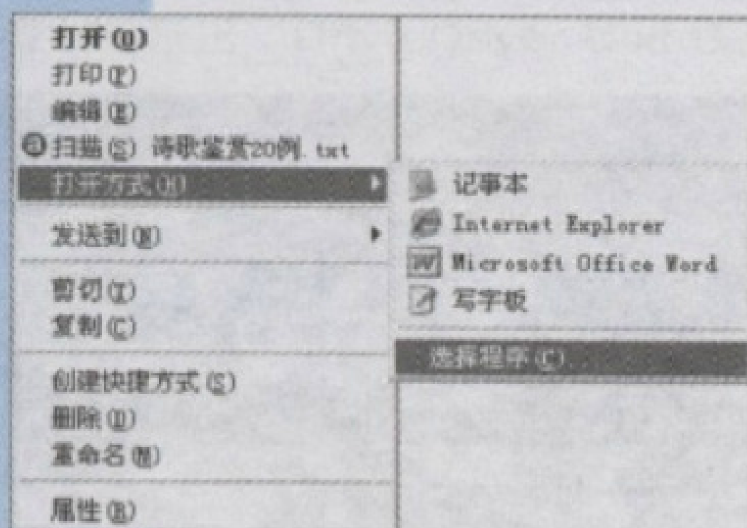


图1

一、关联失效

这几年笔者写稿子一直使用EmEditor，它功能强大、方便易用，让人无法舍弃。前几天为了给Windows Vista RC2腾地方，笔者把安装在D盘里的所有不能移动的程序都卸载了，能直接移动的都挪到了E盘，其中就包括EmEditor 6.00。可是当我在Windows XP中双击一个文本文件时，发现不是像原先那样用EmEditor打开它，而是用记事本打开它。一想觉得也是，EmEditor已经移动了位置，它和文本文件的关联也就失效了，文本文件找不到它还不能找别的程序帮忙吗？

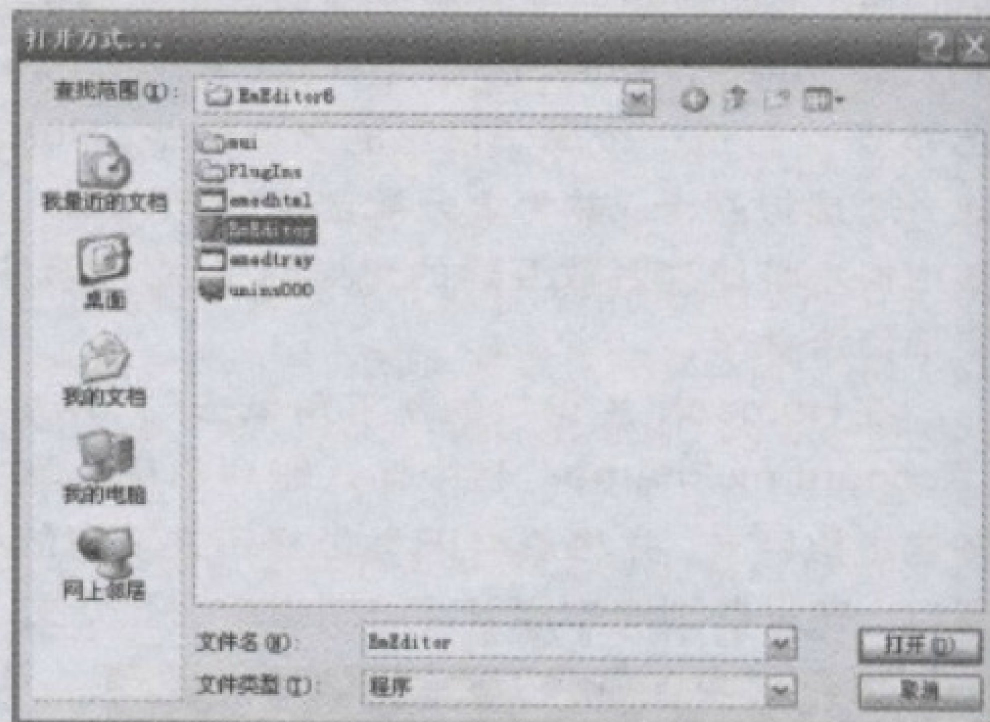


图2

二、山重水复

解决文件关联问题，向来是小菜一碟。于是笔者轻车熟路地在一个文本文件上单击右键，在菜单中选择"打开方式"→"选择程序"（**如图1**），打开"打开方式"对话框。单击"浏览"，打开一个查找对话框，找到EmEditor所在的文件夹（在笔者的电脑上是E:\Program Files\EmEditor6），单击选定主程序EmEditor（**如图2**），再单击"打开"返回到"打开方式"对话框。这时意想不到的事情出现了，"打开方式"对话框竟然没有发生任何变化，EmEditor没有被添加到"推荐的程序"列表中（**如图3**）。又在一个文本文件上单击右键，"打开方式"下的二级菜单中也不见EmEditor的踪影。这种百试不爽的建立文件关联的方式竟然对EmEditor无效，真是让人郁闷！难道以后每编辑一个文本文件，都要先打开EmEditor，再把文本文件拖进来或者从"打开"按钮中寻找这个文件？这样的痛苦能忍受吗？当然不能。

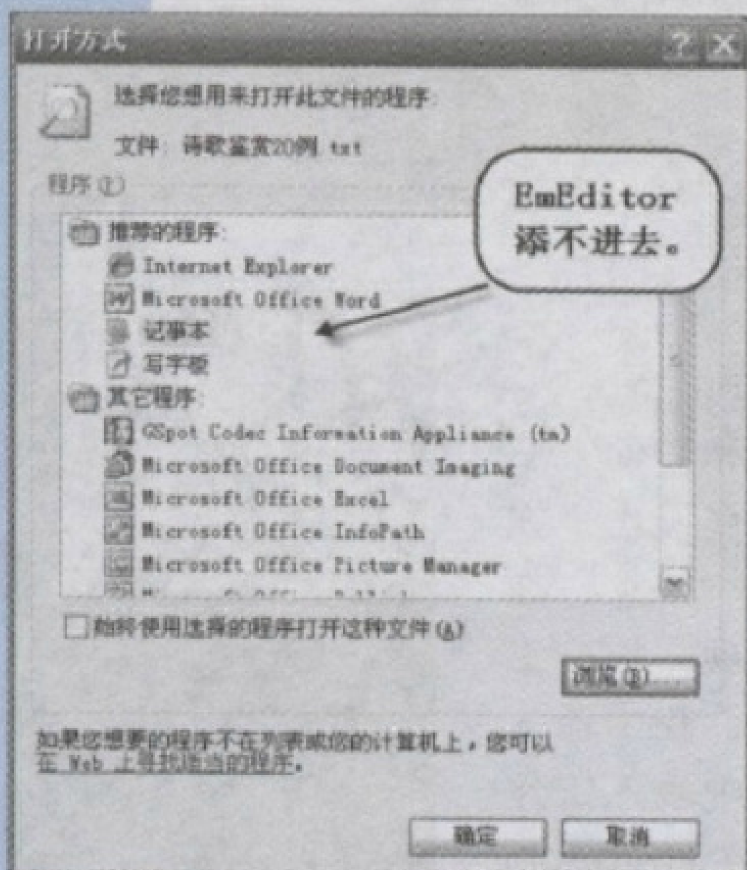


图3

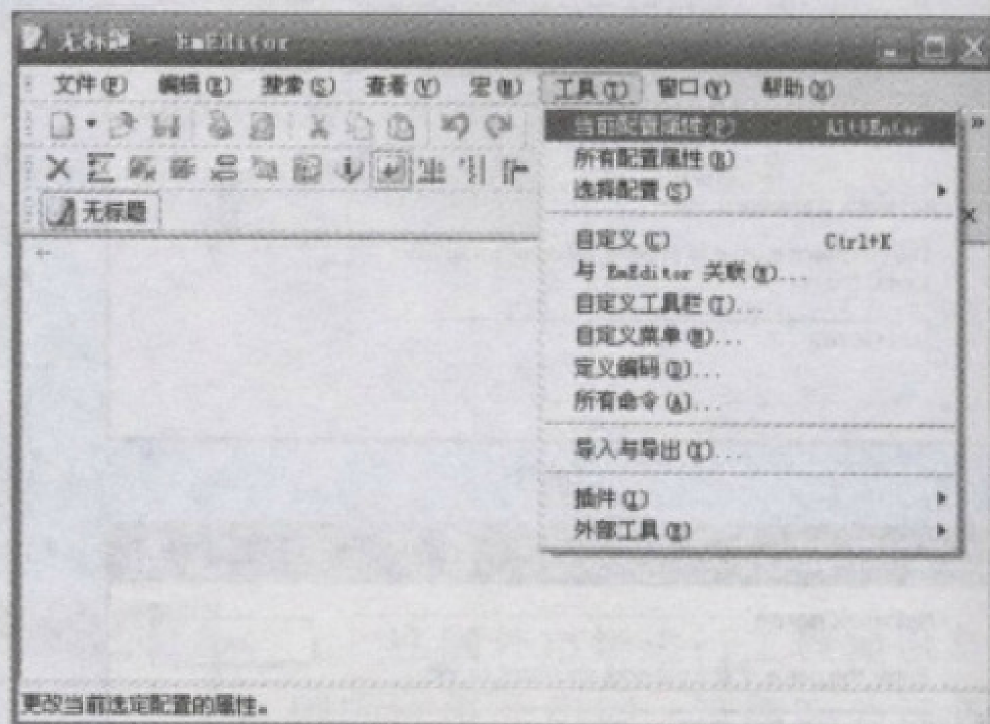


图4

用"打开方式"解决不了问题，只好从EmEditor自身找原因了。打开EmEditor，从"工具"菜单中选择"当前配置属性"（**如图4**），打开"Text"对话框，切换到"关联"选项卡，发现"启用关联"复选框已被选中，"关联扩展名"列表中也有"txt"（**如图5**）。就常规而言，如果这样的话，EmEditor和文本文件的关联就应该是正常的。尝试删除并重新添加"txt"关联，但问题仍然不能解决。

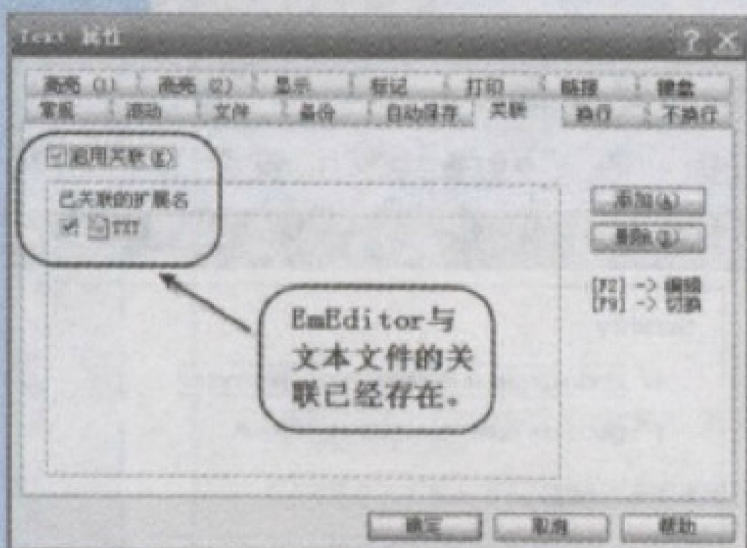


图5

三、柳暗花明

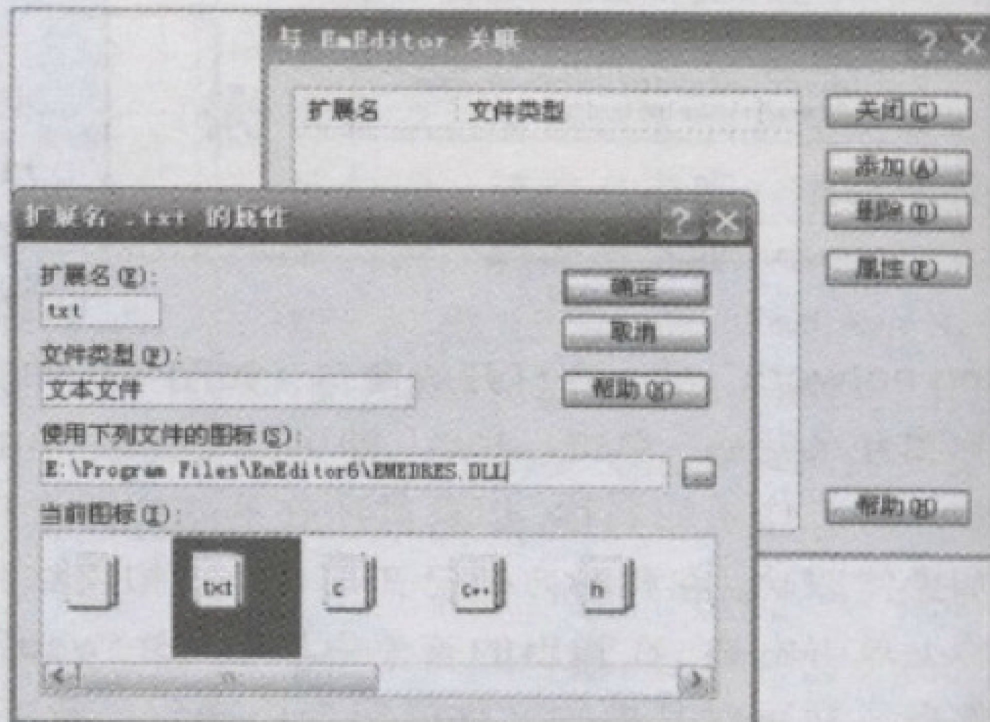
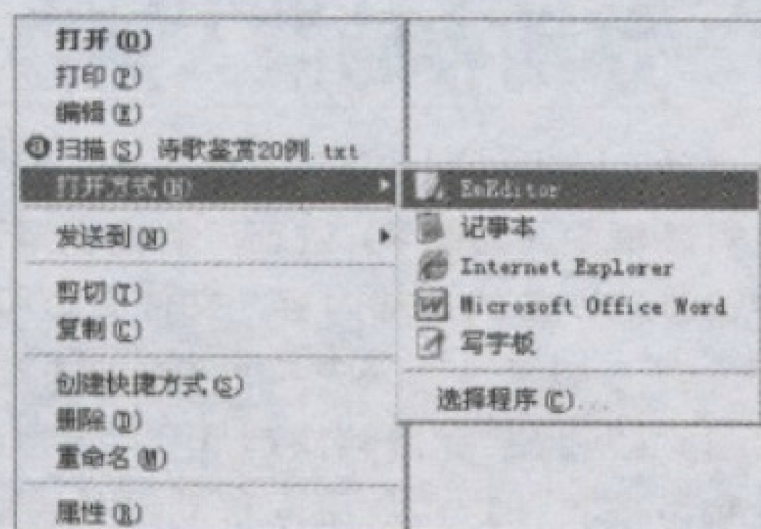


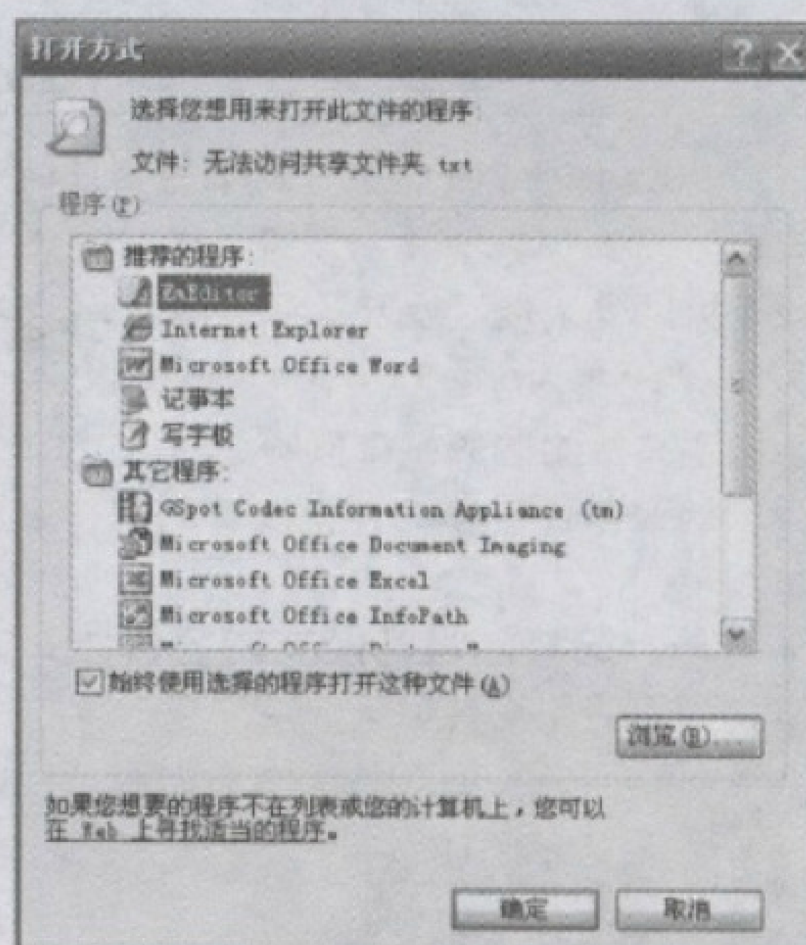
图6

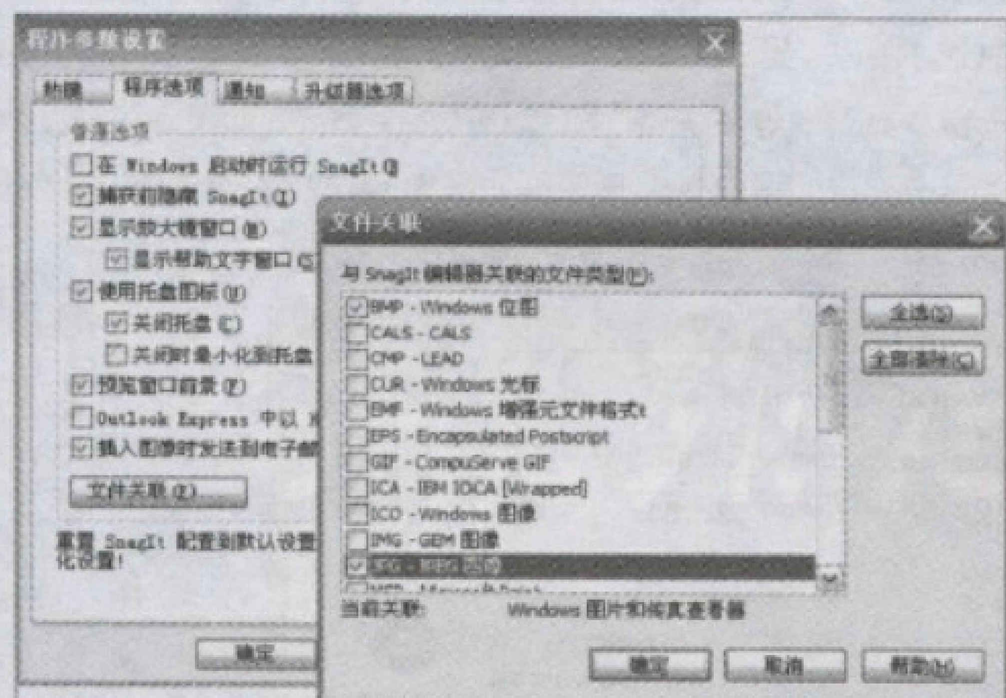
虽然重新安装EmEditor可能会解决问题，但这样岂不是太没面子。再次单击"工具"菜单，看到里面有"与EmEditor关联"项，打开关联对话框后，里面一片空白，抱着死马


图7

当作活马医的念头，单击"添加"，打开"属性"对话框，添加扩展名"txt"，文件类型为"文本文件"（**如图6**），确定后，文本文件的图标变成了EmEditor特有的图标。

在一个文本文件上单击右键，"打开方式"中已有了EmEditor（**如图7**），可通过单击"EmEditor"用EmEditor打开，但双击文本文件时仍然是用记事本打开。有了目前的"成果"，心里也就有了底，在"打开方式"中选择"选择程序"，打开的对话框中"推荐的程序"中已有了EmEditor，选中它，同时勾选"始终使用选择的程序打开这种文件"（**如图8**），确定。再双击文本文件，终于可以直接用EmEditor打开了。


图8


图9

四、举一反三

有了这个经验之后，笔者就想，其他被移动了位置的程序会不会也存在这个问题呢？于是又尝试着把几种图像文件（如BMP、JPG文件）和笔者常用的抓图软件SnagIt关联，发现用Windows XP自身的"打开方式"一样不能关联。然后从SnagIt的"工具"菜单中，打开"程序参数设置"对话框，在"程序选项"中，单击"文件关联"，勾选BMP、JPG（**如图9**），确定后，关联就正确建立起来了。

小结： 在使用电脑的过程中，遇到一个新问题时，应该结合已有经验，多角度思考和尝试，这样问题可能就不难解决了，而且我们还会多一个新发现，多一份新经验。



移动存储懒人懒办法

■北京 西格玛

自从承担起维护单位网站的重任就没闲过。每天上传的资料一大堆，上传资料时需要频繁地使用光盘、移动硬盘、U盘这些存储设备，费时费力，真想找个办法偷点懒。最近从网上搜到一款叫优盘搬运工的软件（下载地址：http://www.new81.com/showsoft.asp?soft_id=37），解决了频繁使用移动存储设备的烦恼，真是偷懒的好工具呀。

对经常使用移动存储设备的用户来讲，优盘搬运工有两大特色功能：

一、给移动设备建立内容快照，方便查找。

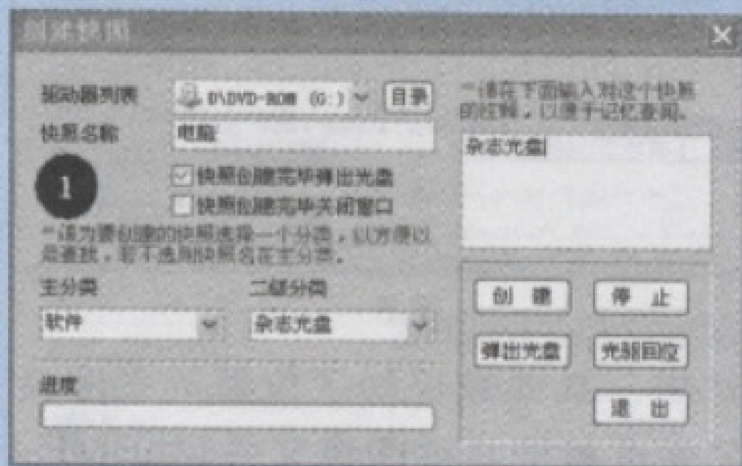


图1

例如手头有一大堆素材库光盘，可以用优盘搬运工给光盘先创建快照。操作过程如下：执行软件后，插入光盘，单击“新快照”，打开创建快照对话框（**如图1**），在驱动器列表中选择光盘驱动器，快照名称可根据光盘内容命名，在分类里可设置光盘类别，还可在右侧注释里输入光盘主要内容。然后单击“创建”，稍等几分钟，创建完快照后软件会自动提示，要求你在光盘贴上快照名称标签，方便以后查找。

搜索内容时，先不用插入光盘，单击“查找”，在对话框中输入光盘的快照名称，系统会自动显示光盘的内容，找到内容后，再选择相应光盘拷贝资料内容，节省了宝贵的时间。

提示：也可以给移动硬盘、U盘按上述方法建立快照进行查找。在打开的快照中，用鼠标在掠过的文件上停留一会，会显示当前文件的简明信息。

二、电脑和移动设备相互自动传输文件，节省时间。

优盘搬运工可使插入电脑的移动硬盘、光盘、U盘和电脑之间相互自动传输文件。操作过程如下：首先单击“设置”，在设置对话框中（**如图2**）进行“监控设置”，如果要传输移动设备的全部内容，文件类型可选择“全部类型”。如果是部分内容，可根据内容特点选择传输类型。监控状态转换选择“文件同步”和“以电脑为基准”时，电脑会向移动设备传输文件。选择“全面监控”和“以移动设备为基准”时，移动设备会向电脑传输文件。扩展设置选择3～5项。延迟拷贝时间一般选择5～10秒。

在文件存放设置中，必须选择好优盘（可以是光盘、移动硬盘或U盘）和电脑存储路径，否则文件无法同步传输。其余设置选择系统默认。设置完后插入移动设备，你会发现在电脑屏幕右下角的系统托盘图标会有动画显示自动数据传输过程。停止后可打开电脑或移动设备的存储路径，查看文件是否传到规定位置。

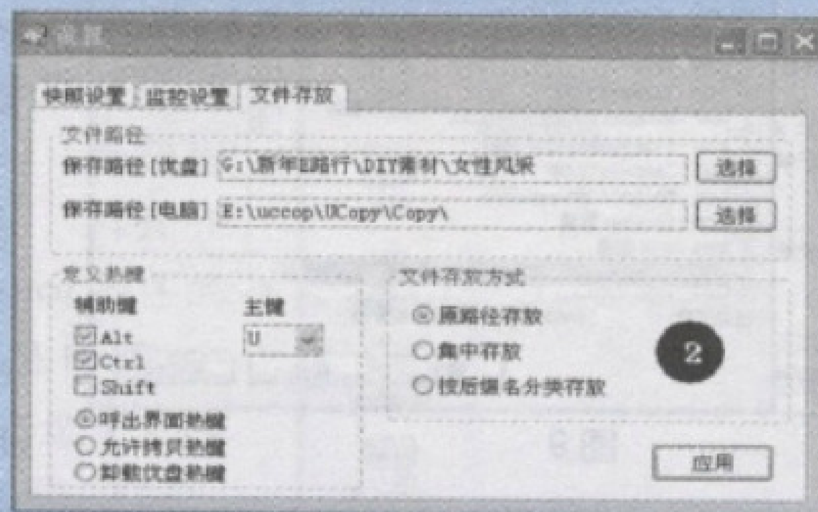


图2

提示：在监控文件类型设置中，对于未列入的其他文件类型，用户可选择“自定义”来输入文件的后缀名，进行指定内容传输。关键词中可输入文件夹名称。系统默认对插入的陌生U盘只是检测不拷贝。需要拷贝时打开软件，单击“监控”即可。

“闪电关机”，小心后患

■山东 从一开始

经常在报纸或杂志上见到这样一个秘技：按住键盘上的Ctrl键后，再单击关机界面中的“关机”按钮，可明显加快Windows系统的关机速度。很多朋友还将之美其名曰为“闪电关机”。事实真的是这样吗？

笔者在试用了多次之后发现，这样做虽然可以在短短数秒内实现关机，但长期应用的话，会导致以下负面影响：

一、造成正在编辑且未被保存的文档内容丢失。

俗话说：急中生错。按住键盘上的Ctrl键再单击“关机”按钮，实行的是强制性中断所有应用程序并实现强制关机。在这过程中不会像正常关机那样，对系统中正在编辑的Word或WPS文档作出存盘提示。如果这时你恰好没有及时存盘，那么没存的内容将会丢失。

二、经常使用，重启后会引发磁盘逻辑错误，导致系统不断自动扫描。

偶尔地实行“闪电关机”，对系统没什么影响。但如果你是经常性或连续使用“闪电关机”，时长日久，你会发现一个问题：Windows系统在重启后，出现逻辑错误并进行磁盘扫描的次数越来越多。原来，“闪电关机”不是系统认可的一种正常关机方式，很多时候这种关机方式会被认为是一种非法关机，进而会导致磁盘逻辑错误。久而久之，自然会对系统的运行速度和稳定性造成不良影响。

三、虚拟光驱类软件设置丢失。

一直以来，我用金山游侠中的金山模拟光驱来制作和使用虚拟光盘，这对于保护我那台服役多年的COMBO光驱是相当有利的。但在试用了“闪电关机”后，经常会出现我的虚拟光驱紊乱或是相关设置丢失的情况。后来换用了DAEMON Tools软件试了试，也是如此。这也应该是“闪电式关机”导致的问题。

一句话技巧

在WinXP中，很多人都不知道在一个已被系统认定为是“音乐类型”的文件夹中（例如“我的音乐”），如何让其中的音乐文件按照“修改时间”或“创建时间”排列。其实只要在文件夹中切换到“详细信息”显示模式，然后在列表栏上点右键，勾选“修改时间”和“创建时间”，之后无论是用右键菜单，还是在“详细信息”模式中选择排列顺序，都可以进行时间顺序排列了。

山东 王杰

我为视频狂，网络视频走红路线（上）

■贵州 冰河洗剑

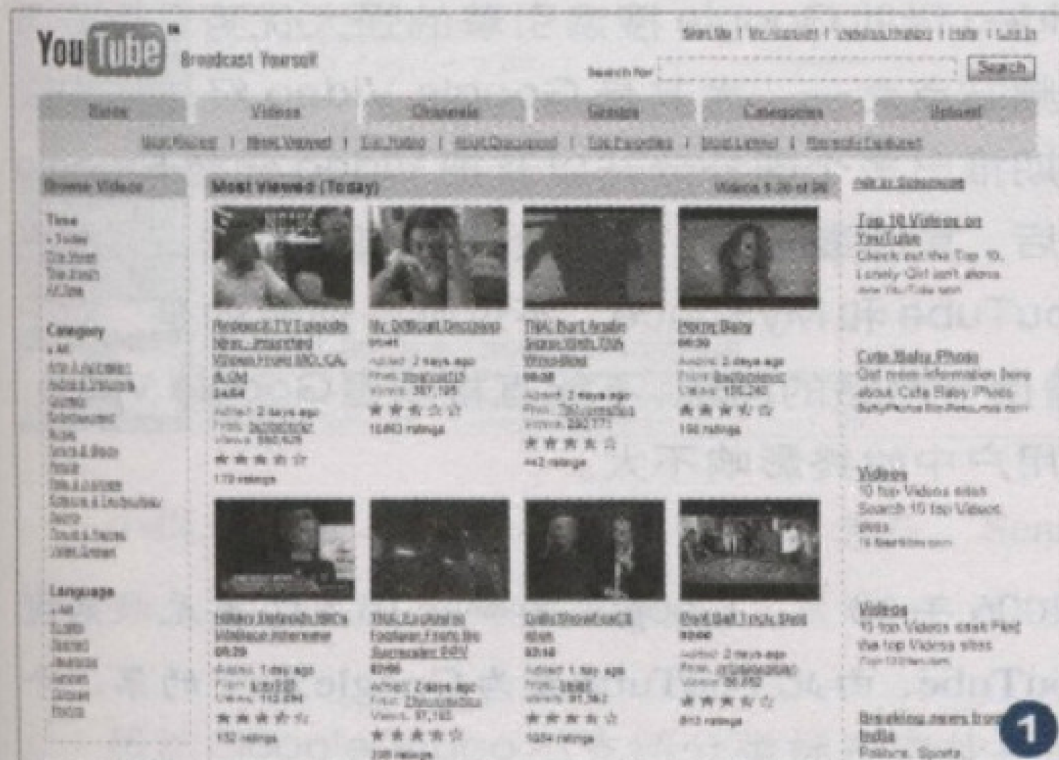
如今的网络红人，无不借助于网络视频得以大红大紫。有红得受人诟病的，如芙蓉之辈；也有红得受人追捧的，如DODOLOOK。借助网络视频的无穷魅力，你想成为网络红人，或者追逐你心目中的网络明星吗？想分享视频，或者下载感兴趣的视频吗？让我们一起来为网络视频狂热吧！

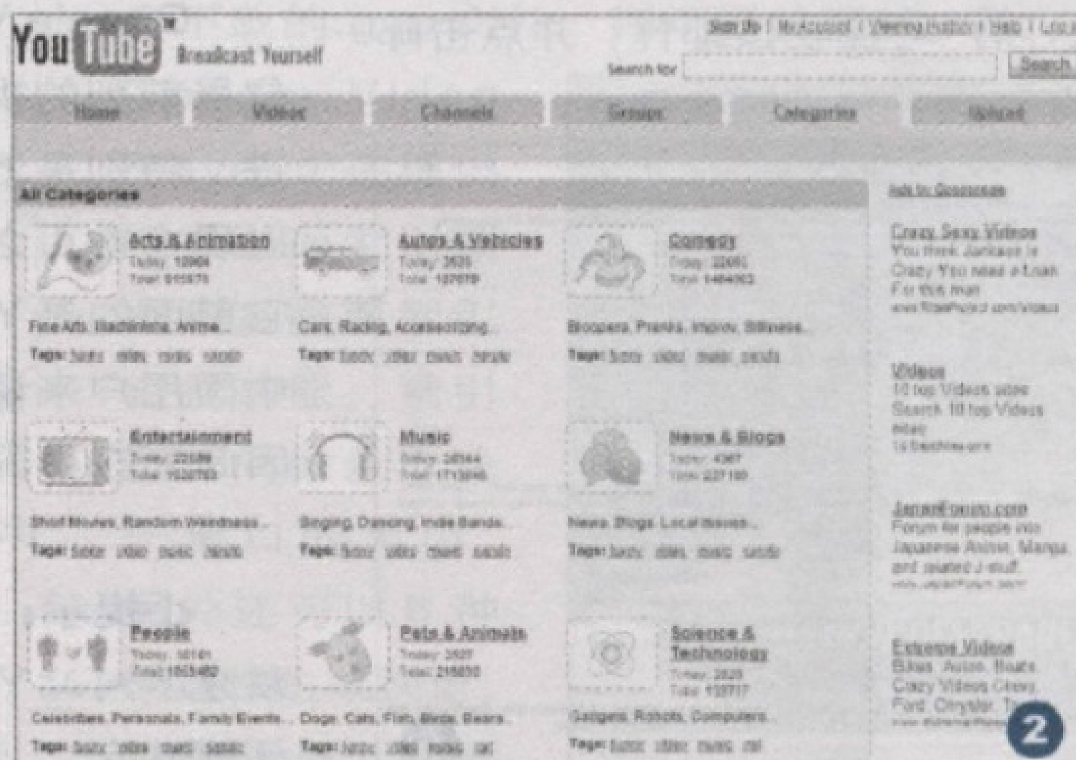
一、"对口秀鼻祖"与国外网络视频站点

从Google Video到微软的YouTube翻版，视频分享网站早就流行一时了。国内的视频分享网站无一不是国外站点的模仿与改进，甚至连国内的网络红人们也是源自模仿国外视频偶像而走红，从Gary Brolsma的《Numa Numa》到"Lonely Girl 15"的当红视频，无一不在网络上大红大紫。我们先来看看被国内视频站点争相模仿的YouTube吧。

1.视频网站老大——YouTube（http://www.youtube.com）

YouTube的视频平均每天被观看次数达1亿次。它上面共有超过600万个视频，所占的容量大概是45TB（1TB=1024GB），并且每个月的增长为20%；同时，YouTube每月花在视频带宽上的费用高达数百万美元。这些恐怖的统计数据，让YouTube成为毫无疑问的视频网站老大。





（1）了解最新热门YouTube视频

登录YouTube的首页，在页面中显示了最新最热门流行的视频和该视频的简介，上传时间、观看次数、星级等信息详细（**图1**）。点击页面上的"Video"标签卡，在页面显示的子标签中，用户可有更自由的选择：点击"Most Recent"，可看到最新上传的视频；"Most Viewed"则可让用户了解到最新被观看过的视频；"Top Rated"中显示的则是点击观看率最高的视频；"Top Favorites"中的视频，是被用户收藏次数最多的……用户可即时了解到当前流行的视频话题，方便地看到最热门的视频。

用户要搜索想看的视频，可以直接在页面上方的"Search for"搜索框中输入关键词。点击"Search"按钮，即可搜索到相关的视频。另外，YouTube中也提供了分类搜索服务。点击页面中的"Categories"链接，打开视频分类页面，层层搜索，在各种视频分类栏目一定可找到

想要的视频（**图2**）。

当用户点击观看某个视频时，YouTube会在右侧显示与此视频相关的视频列表，可方便地搜索和观看到同一类视频（**图3**）。

（2）注册YouTube用户

如果注册成为YouTube的用户，还可以拥有自己的视频频道、收藏夹与群组。点击页面顶部的“Sign Up”按钮，打开用户注册页面（http://www.youtube.com/signup），输入邮件地址、用户名和密码等信息后，即可简单注册一个YouTube账号。

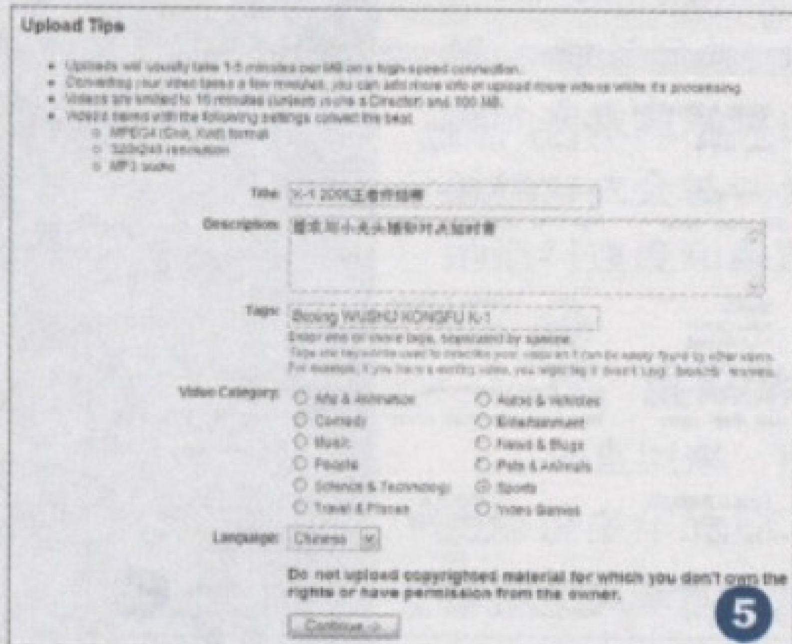


用注册账号登录后，点击页面中的“Groups”按钮，便显示出各视频群组。选择某个群组后，可以点击“Join This Group”按钮，加入此群组。观看某个视频时，在视频下方的“Rate This Video”处，用户可为其打星（给以评分）；也可在下方的“Comment on This Video”处发表对此视频的评论（**图4**）。如果喜欢此视频的话，可点击“Save to Favorites”按钮，将其添加到收藏夹中；点击“Add to Groups”按钮，可加入发布人建立的群组，看到更多有趣的视频。还可点击“Share Video”，发送邮件，将视频与好友共享；或者点击“Blog Video”，将视频发布到自己的Blog上。

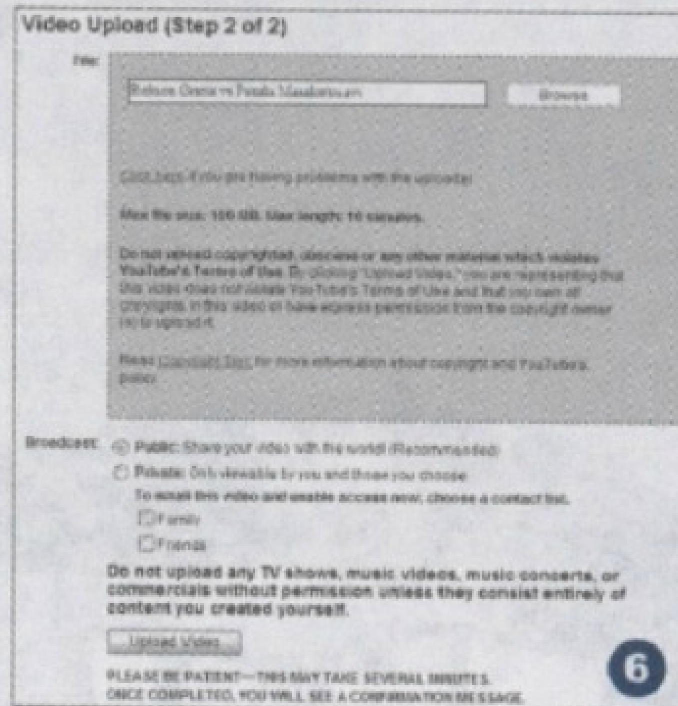
用户可随时点击页面中的“Home”栏目，在其中可点击查看自己收藏的视频、加入的群组。

（3）上传视频

注册为用户后可以上传视频。点击页面中的“Upload”按钮，首先要求确认用户的邮箱。输入注册的邮箱地址，点击“Send Email”按钮，发送一封确认邮件到注册邮箱中。用户可接收该邮件，并点击邮件中的确认链接，即可开启上传视频权限。



在上传页面中“Title”处设置视频发布标题，“Description”处输入视频的描述简介，在“Tags”中可为视频设置标签，然后选择视频分类及语言（**图5**）。设置完毕后，点击“Continue”按钮，打开上传页面，点击“Browse”按钮，浏览上传视频文件。在“Broadcast”中可设置视频密级，选择“Public”表示所有人都可观看此视频；选择“Private”项，则只有好友才能观看（**图6**）。最后点击“Upload Video”按钮，即可开始上传视频。



小提示：在YouTube可上传的视频文件体积最大为100MB，播放时间为10分钟。它虽然是国外的站点，但是上传视频速度还是不错的，平均可达30kB/s左右。

YouTube与国外网络视频人气偶像

在国外，提到网络视频人气偶像，就不能不说起加里·布洛斯马（Gary Brolsma）这个名字。两年前，布洛斯马在网上发布了他的Flash版“Numa Numa”舞。他夸张的动作和可爱的表情立刻受到了网上年轻人的喜爱，并在全球网络刮起了一股对口型搞笑的风潮，被称为“Numa Numa”现象。国内走红的“后舍男生”，也是其模仿者。“Numa Numa”在YouTube的链接地址为“http://www.youtube.com/watch?v=Dcphn_hl3Q0”。布洛斯马最近还在YouTube发布了新的搞笑录像（http://www.youtube.com/results?search_query=Gary+Brolsma&search=Search）。

目前在YouTube的人气排行榜上，布洛斯马的对口型短片落后于风头正盛的“寂寞女孩15”。“寂寞女孩15”是最新的网络视频红人，已有接近20万的点击率（http://www.youtube.com/watch?v=5XSld5qwqjQ）。“寂寞女孩15”的走红还引起了不少新闻风波。

在YouTube上以“Two Chinese Boi”搜索，也能找到国内走红的“后舍男生”视频短片（http://www.youtube.com/results?search_query=chinese+++boi&search=Search）。

2.搜索与视频并进

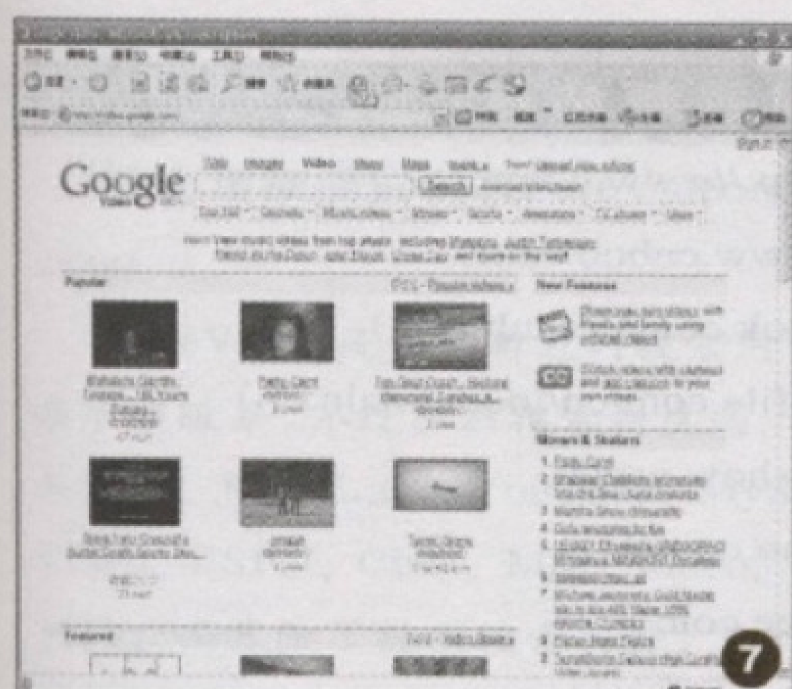
——Google Video（http://video.google.com/）

Google Video借助Google搜索引擎的强大优势，也成为位居前列的视频站点之一。尤其是Google Video经过多次改进，特别是近期推出多个国外分站以及把Video代替Froogle出现在首页之后，其流量激增，成为全球网络视频老三。排在它前面的是YouTube和MySpace。不过唯一遗憾的是，对于中国用户来说，由于网络的问题，不能直接观看Google Video，因此它在中国用户中始终影响不大。

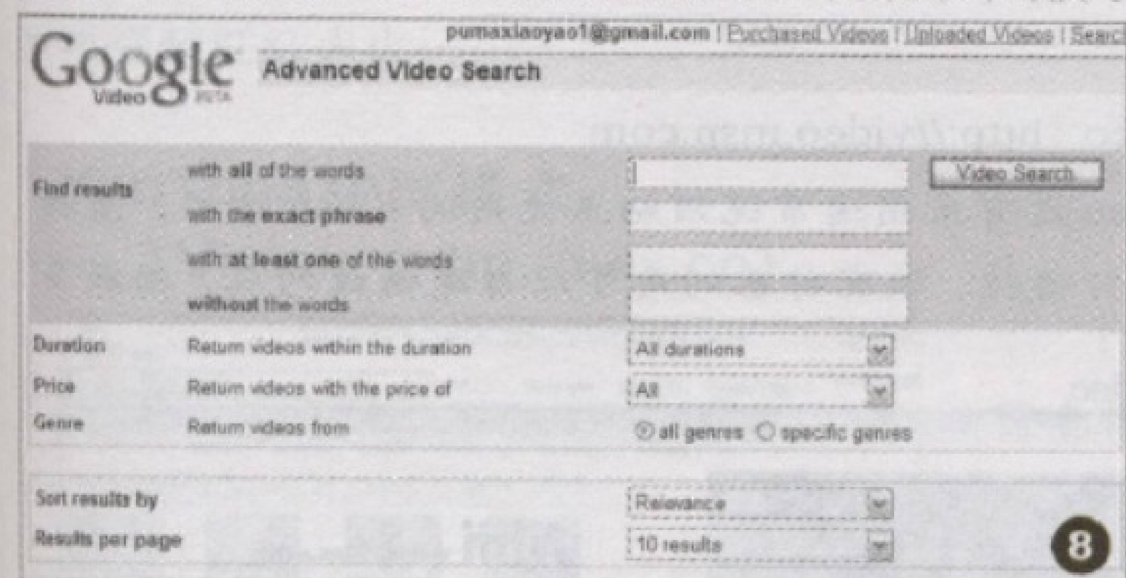
小提示：2006年10月，Google宣布以16.5亿美元收购视频分享网站YouTube，由此YouTube成为Google麾下的第二个视频站点。

（1）视频分类与搜索

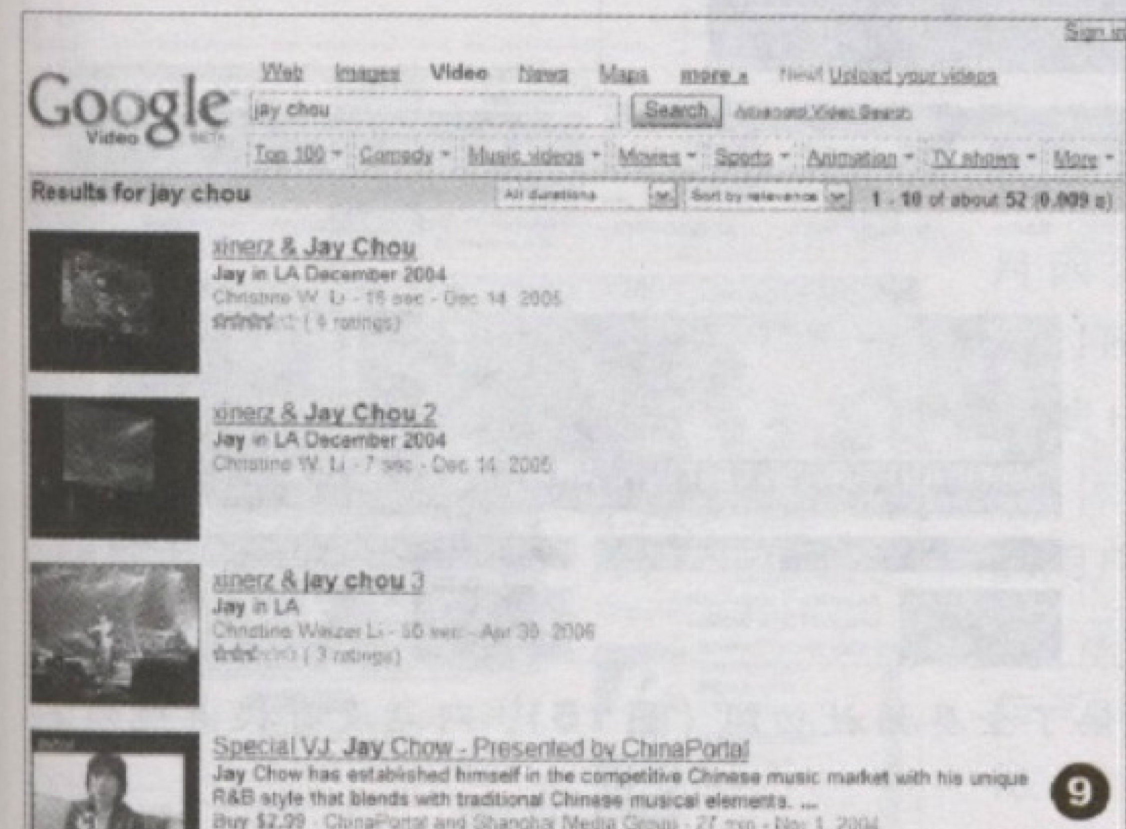
与YouTube一样，在Google Video的首页上显示了当前最流行和热门的视频，在页面的子栏目中是各种视频分类。不过与YouTube详细的分类不同，Google Video的分类有音乐视频、MTV、电影、体育运动等几种搜索频率比较高的栏目（图7）。与YouTube相比，Google Video的视频分类要弱一些，不支持Web 2.0最重要的特色——标签Tags，不像YouTube那样可以方便用户观看相关类似的视频。



用户除了用分类栏目搜索视频外，最重要的还是利用搜索框中的关键词搜索。借助Google强大的搜索技术，可以快速准确地找到想要的视频。点击搜索栏旁边的"Advanced Video Search"按钮，可打开高级搜索页，搜索包含指定关键词或不包含关键词的视频，也可按视频的热门程度搜索和排列（图8）。



例如，我们要想搜索周杰伦的MTV，可以直接搜索其英文名"Jay Chou"，即可搜索到大量清晰视频MTV（图9）。



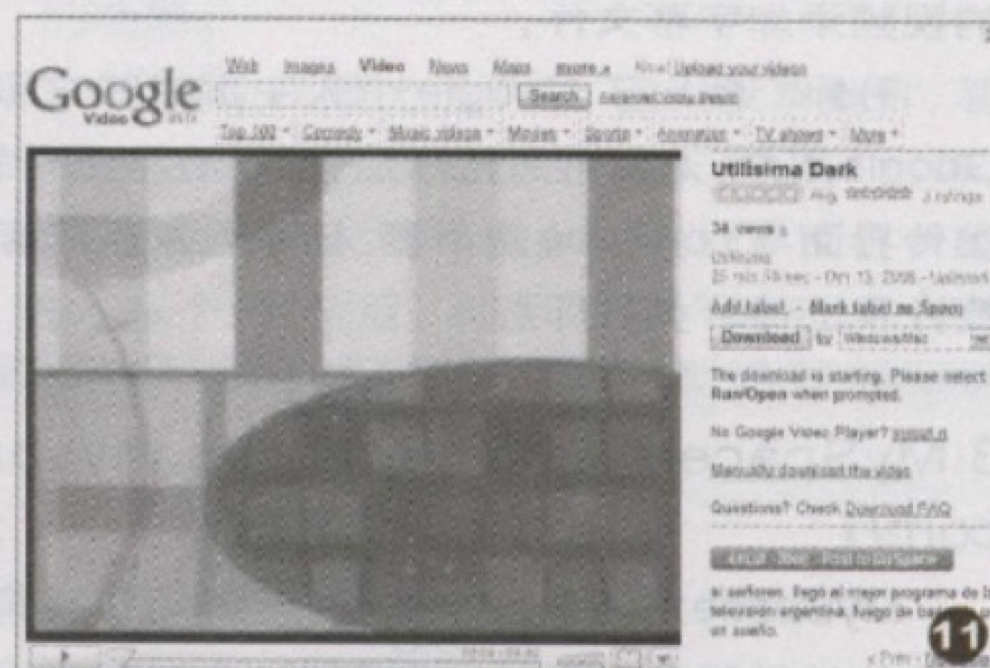
小提示： *每次视频搜索都会被记录在"Search History"里，便于以后再次查看。*

虽然Google Video不支持分类标签查找视频，不过用户可以为自己搜索到的视频加Label标签，方便以后再次观看。点击视频页面右侧的"Add label"按钮，输入标签名，点击"Done"按钮即可完成添加。以后直接点击页面右侧的标签，就可快速检索出相同标签的视频了（图10）。

xinerz & Jay Chou 2
1,437 views
Christine W. Li
7 sec - Dec 14, 2005
www.xanga.com
Browse: 周杰伦, jay chou
Add label - Mark label as Spam
Email this video
Jay in LA December 2004
« Prev - Next »
10

（2）Google视频的观看

Google Video提供了在线播放和3种格式的下载。在线播放使用.flv格式，有Flash 8插件即可播放，非常节省系统资源，点击视频播放窗口旁边的"Download"按钮，可以选择相应格式下载（图11）。



小提示： *中国用户如何观看Google Viedo*

1.使用国外的代理（不限于美国），即可连接观看Google Video；

2.利用Google的翻译服务，达到代理的目的，访问翻译网址："http://translate.google.com/translate?u=http%3A%2F%2Fvideo.google.com&langpair=zh-CN%7Cen"，可正常观看。

Google Video提供两类下载格式，分别是.gvp和.mp4。.gvp是Google的专用视频格式，需要安装Google Video Player（下载地址：http://video.google.com/playerdownload）才能播放；两种.mp4格式分别适用于iPod和Sony PSP。下载.gvp格式文件之后，就可随时在本地用Google Video Player观看了。

小提示： *Google Video下载后自动保存在"我的文档"→"我的视频"→"Google Video"中。*

（3）Google Video Player的使用

.gvp文件中包含了真实视频地址，用Google Video Player打开下载的.gvp文件，即可播放视频。除了普通播放功能外，在Google Video Player中还提供了多画面索引预览和多画面索引查找功能。索引画面的数量取决于窗口的大小，另外还可以6种倍速快进或快退。在控制条上的搜



索栏中可直接输入关键词搜索想看的视频，但目前不支持中文（图12）。

（4）Google Video的新特性

新版Google Video开始支持.sub、.srt字幕的视频，这是在线视频网站的一个新特色。在Google Video首页右侧点击"Watch Videos With Captions"链接，可打开带字幕视频页面；点击"Add Captions to Your Own Videos"链接，可以为自己上传的视频添加字幕文件。

另外，使用了Google个人主页或其它服务的Google用户，无需再另行注册，即可直接上传视频。上传界面与YouTube差不多，简单设置视频标题与简介及上传分类等即可。

3.MySpace视频（http://vids.myspace.com/）

MySpace网站是一个集网站、Blog和视频等于一体的社区服务性网站，其视频站点对国内用户来说并非非常有名；不过在国外，此视频站点可是排名在第二位。

MySpace视频站点界面比较简洁，首页有当前最新和最流行的视频。点击"Browse Categories"栏目，可看到各种视频分类（图13）。点击观看某



个视频后，在播放窗口下方可给该视频评分（等级）；可将视频添加到自己的收藏夹，或直接点击



"Blog This"按钮，将视频发表到自己的博客上（图14）。

小提示："后舍"鼻祖布洛斯马在MySpace的网站为http://www.myspace.com/garybrolsmaa，在MySpace上有其最新的视频可观看。

国内常见视频站点：

视频分享中心UUME（http://www.uume.com/）
华聚视频共享网（http://www.cnboo.com）
波萝网（http://www.podlook.com/default.htm）
MOFILE TV（http://tv.mofile.com/cn/index/main.do）
5SHOW网（http://www.5show.org/）
爱播网（http://www.aeeboo.com/）
土豆网（http://www.maidee.com/）

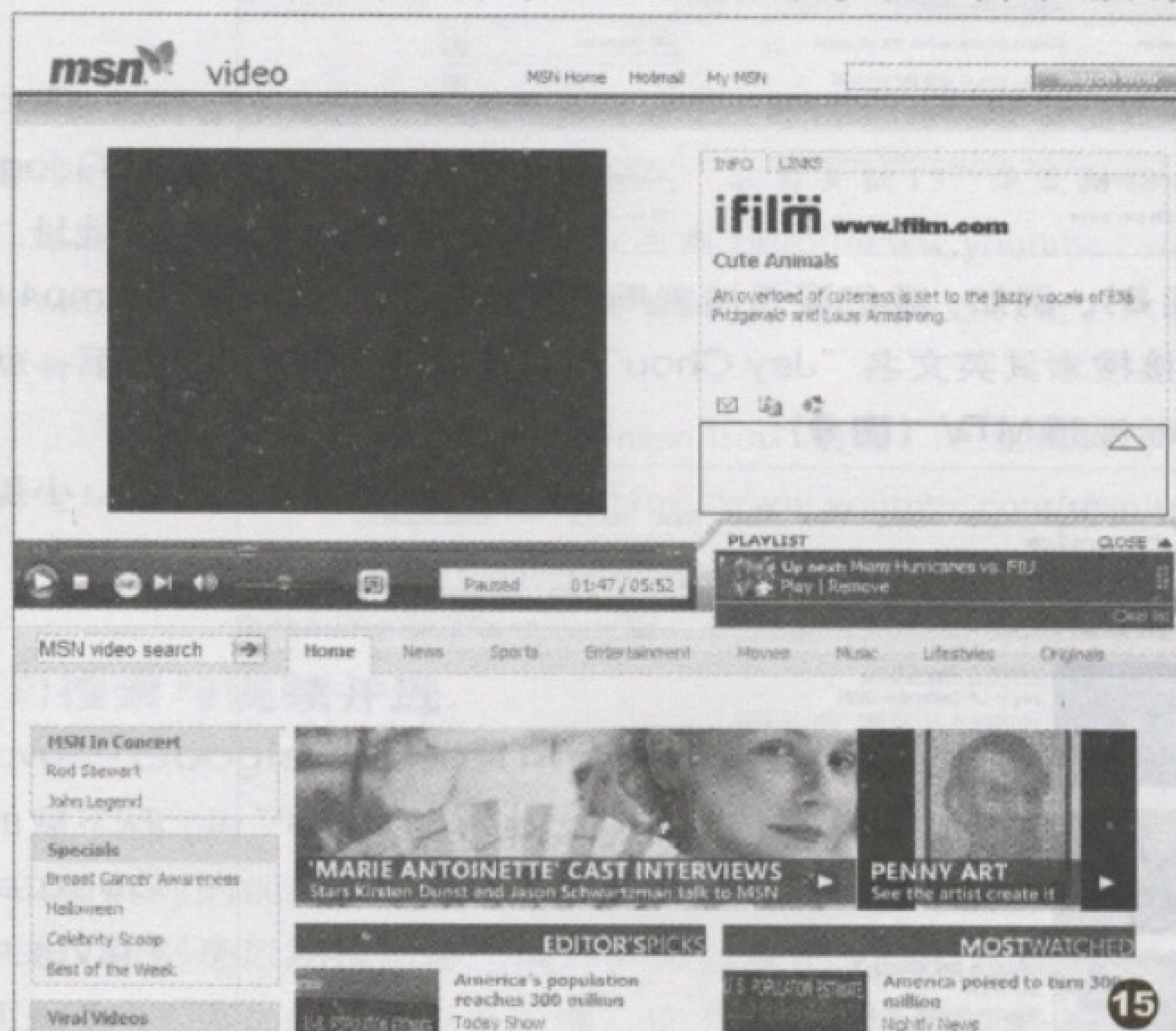
国外视频站点：

Yahoo! Video http://video.yahoo.com/

Yahoo! Video比较令人感兴趣的是"My Studio"（我的工作室），在其中用户可以上传自己的视频，并为它建立一个"Profile"；可以看到自己的视频得分状态（其他用户评分）以及被浏览次数等。上传一个视频，大小限制为100MB；支持多种格式，包括Windows Media、ASF、QuickTime、MPEG-1、MPEG-2等，但遗憾的是没有上传进度显示。

MSN Video http://video.msn.com

MSN Video没有采用通常视频站点使用的Flash技术，直接利用WMP进行播放。较有特色的是可以自建播放列表，播放多



个视频，还提供了全屏播放功能（图15）。网站没有提供视频上传的地方。

MetaCafe http://www.metacafe.com/

这是一个Web 2.0网站，以视频分享为主的在线娱乐社区。用户可以上传视频；还提供了一个客户端软件，用它可很方便地观看网站上的视频、图片和玩在线游戏。

微软的视频站点 http://beta.search.live.com/video/

微软的视频站点也是在Live.com上面测试，与Yahoo!及AOL的视频搜索有部分类似。Live视频搜索所返回的结果也是来自互联网上的视频，这与Google Video和YouTube等视频网站由用户自行上传视频的做法不同。点击一下每个搜索结果项右上角的小箭头，即可查看该视频的详细信息，包括文件大小及格式等。

综合视频搜索引擎PureVideonovale http://www.purevideo.com/

PureVideo是一个新型的搜索网站，不像VideoRonk那样还随带下载服务，不过胜在搜索精度高、搜索速度更快、支持的视频服务更多。目前已支持YouTube、MySpace Video、Grouper、Yahoo! Video、ESPN、CNN、MSN Video、Metacafe、Blip.tv等热门视频网站。而且除了视频搜索之外，PureVideo还有其他的搜索分类，比如音乐、体育、搞笑、娱乐、新闻等，更像是一个日常的多媒体、娱乐搜索引擎。

二、《鸟笼山剿匪记》与国内视频站点

在以YouTube为代表的各类国外视频站点影响下，国内互联网也开始出现类似的视频站点。从第一个在国内推出YouTube模式的TVix.cn开始，各种视频站点纷纷涌现，成为国内互联网上又一热点。一部《鸟笼山剿匪记》在网络视频站点的播出，更让网络视频红红火火……

1.YouTube中国模式——TVix.cn（http://tvix.cn）





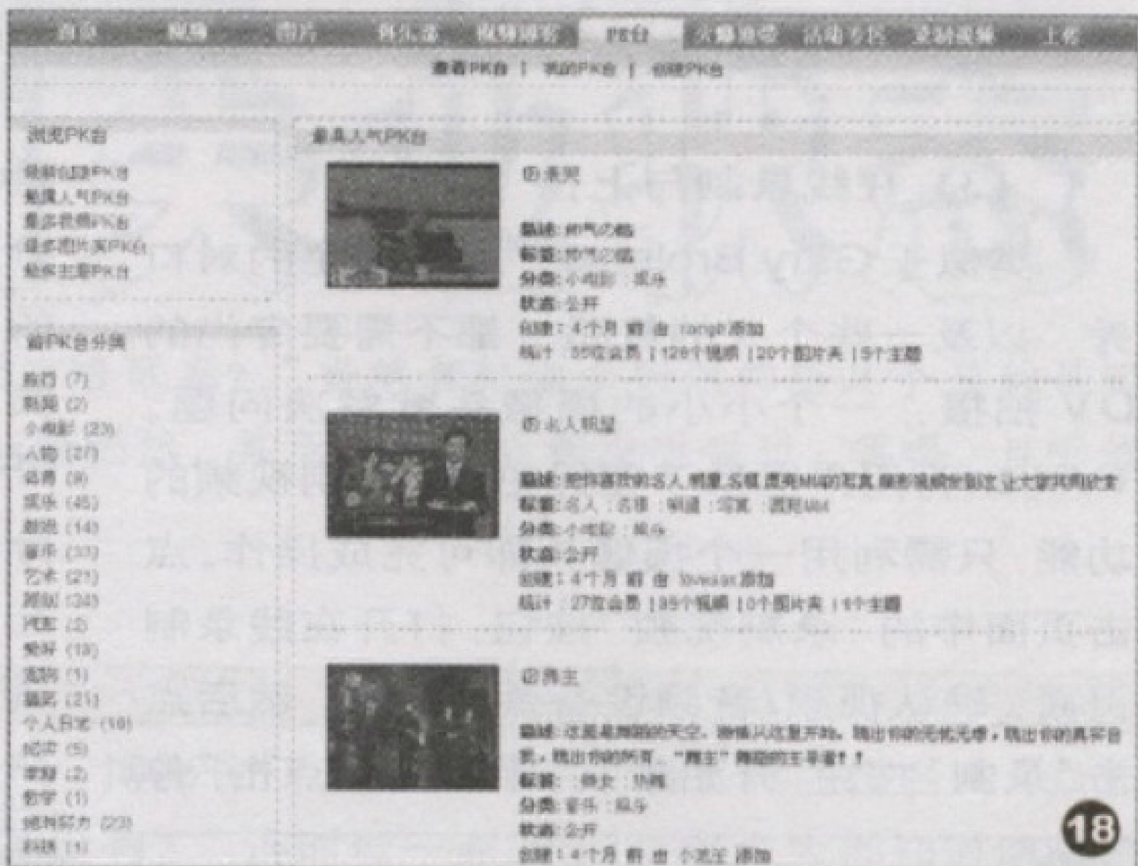
TVix.cn是国内首个将YouTube网站模式引进中国的视频站点，其创建之初的口号就是"借助TVix.cn平台的帮助，将让热爱视频的人有机会成为明天的胡戈或者陈凯歌"。TVix.cn也在前几个月因为与东方卫视热门强档"莱卡——加油！好男儿"合作，因此吸引了大量的用户。

TVix.cn的首页与YouTube非常相似，注册过程与页面版式完全就是YouTube的中文版。在首页上显示了最新上传的视频和最热视频，页面栏目有视频分类、最热视频、最新视频等。在TVix.cn中，YouTube的Group（群组）变为了"俱乐部"（图16）。由于是国内的站点，TVix.cn的视频下载播放速度非常快。由于视频也是以标签分类组织的，在视频播放页面中会显示所有相关视频，非常方便用户观看（图17）。

（1）互动功能

TVix.cn有非常强的互动功能，在观看某视频时，可将其添加到收藏夹中，还可推荐为特色视频。较有趣的是提供了"添加到PK台"和"添加到俱乐部"的功能。

"PK台"是个视频比拼平台，通过投票数目，看看谁的视频更受欢迎。点击页面中的"PK台"栏目，可查看到所有最具人气和最多视频的PK台（图18）。进入某个PK台后，点击"加入"即可加入PK台。查看PK台中的所有视频，可以为某个视频投票；点击"添加视频"，可将收藏夹的视频加入该PK台，或者自己上传视频参与PK。点击页面中的"创建PK台"，也可自己建立一个PK台。每个PK台有个专有的域名，类似"http://www.tvix.cn/arena/**"，并可为每个PK台设置各种观看、上传视频的权限。



"俱乐部"与PK台类似，也是一个视频交流平台。在俱乐部中，每个用户上传的都是相同主题的一类视频。目前俱乐部主要是好男儿的各种"粉丝"团。

另外，每个视频都有发布人及各种详细信息。可将发布人加为好友，或直接站内给发布者发送短消息。

（2）特色功能

TVix.cn为注册用户提供了视频博客，可以将视频引用到博客上，也可直接在博客上发表视频。博客与视频播客一样，提供给用户一个个人视频空间，并提供了RSS订阅功能。TVix.cn专约了一些名人开通了视频博客，吸引了不少人气。

TVix.cn还有两个特色栏目："活动专区"和"火爆地带"。在"活动专区"中有网站举办或参与合作的各种活动，比如第四届全国大学生街舞比赛、厦门形象大使选拔赛、东方卫视·加油好男儿等。在

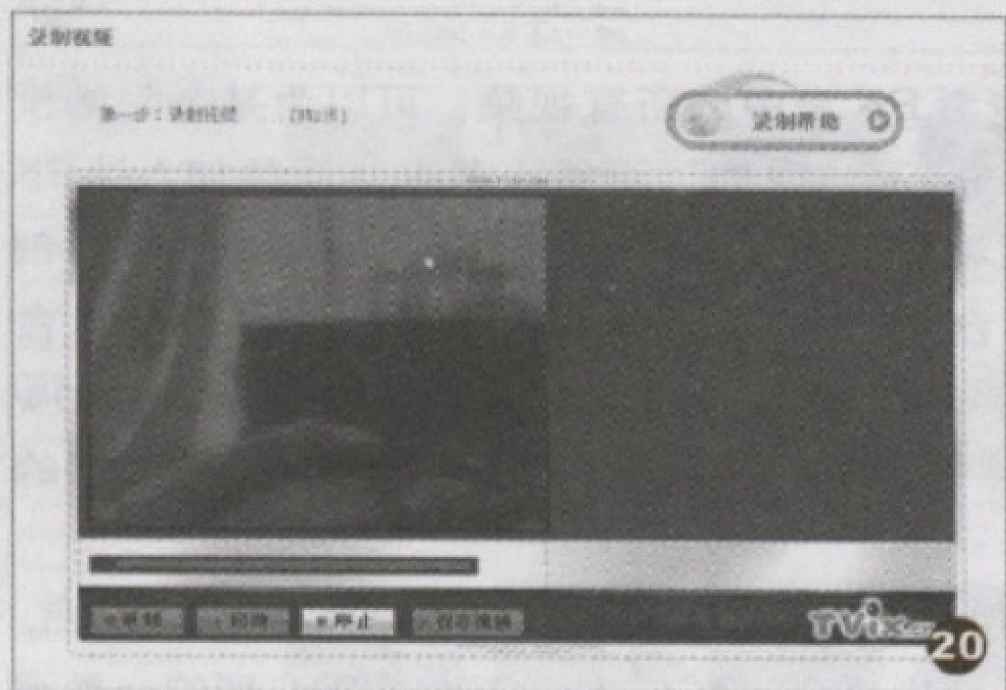


19

各活动专区里，有最新的视频可观看。用户也可加入活动区，上传自己拍摄的视频（**图19**）。在"火爆地带"中，每期都有网站根据各类视频内容推出的一个视频专题，包括新闻、体育、电影之类。

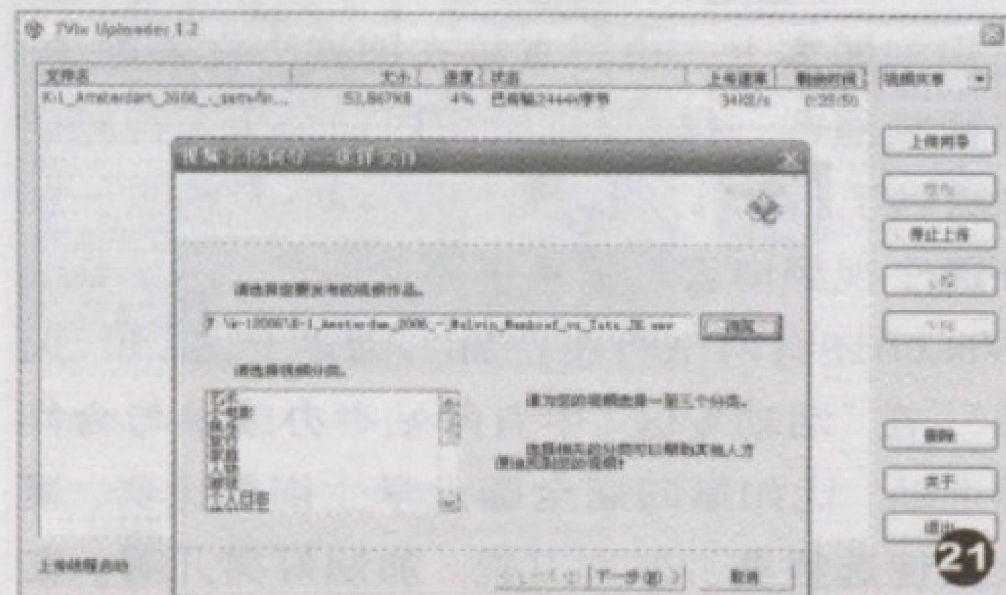
（3）在线录制与上传

类似于Gary Brolsma、后舍男生的对口秀，以及一些个人的舞蹈，都不需要专门的DV拍摄，一个小小的摄像头就解决问题。TVix.cn为用户提供了在线拍摄、录制视频的功能，只需利用一个摄像头即可完成操作。点击页面中的"录制视频"按钮，打开在线录制页面，确认视频/音频设备是否插好，然后点击"录制"按钮，开始录制。录制完毕点击"停


20

止"按钮，再点击"回放"，观看一下效果（**图20**）。满意的话，点击"保存视频"，打开视频保存页面。在页面中选择一张截图作为视频简介，并添加标题和视频描述，设置标签及分类等，点击"提交"按钮，即可完成视频的上传。

TVix.cn提供了两种上传方式。网页上传


21

方式只支持20MB以下，如果要上传的视频文件体积较大，可下载TVix视频上传工具，可以上传最大200MB的视频文件，且具有断点续传功能。启动上传工具，点击"上传向导"按钮，打开上传向导；浏览指定本地要上传的视频，再设置分类与标签等即可上传（**图21**）。但是程序不支持批量上传，在1MB的网络中上传速度可达40kB左右。

2.引爆视频网站的6ROOMS（http://www.6rooms.com）

2006年6月，6ROOMS以10万人民币的价格首播恶搞狂人胡戈的《鸟笼山剿匪记》，引爆了各大视频站点的流行，其网站流量也一路飙升。它也是一个YouTube的模仿站点，但是做出了不少自己的特色。

在6ROOMS的首页提供了RSS订阅功能，可方便地了解到其每个栏目每日的更新情况（**图22**）。在"节目"栏目中，有各种最新和最热门、评分最高或收藏量最多的视频；"频道"栏目类似视频分类。6ROOMS还提供了用户视频检测，在"用户"页面中，显示了当前积分最高或视频节目最多的用户，极大调动了用户上传视频的积极性，甚至评论最多的用户也会被排列在网站前列。网站根据用户上传视频的数目，为用户分级。

6ROOMS的"频道"及"小组"功能有很强的互动性，用户可以自建频道和小组，也可加入某个频道与小组。用户还可将某个别的用户添加到自己的好友列表中，或邀请到小组中来。

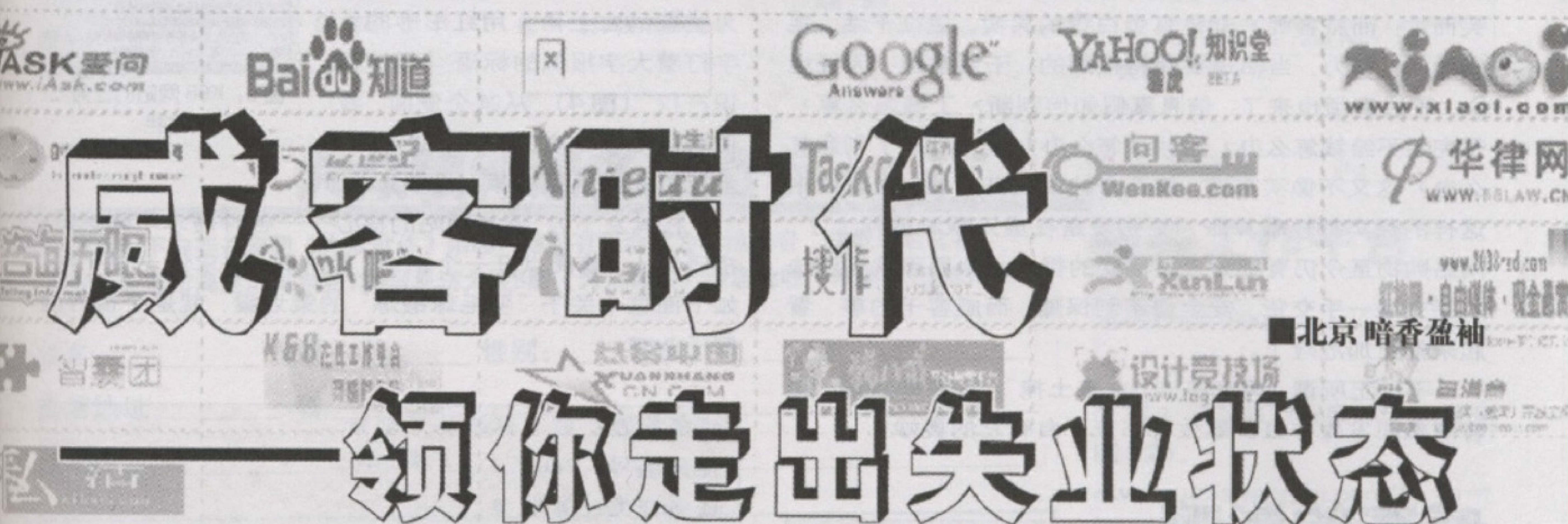

23

6ROOMS中不仅可以搜索视频，还提供了用户搜索功能，甚至可搜索同城市的用户（**图23**）。

6ROOMS在播放视频时，会将同类的添加到列表中自动播放，其播放速度感觉是最快的（**图24**）。用户可上传的视频文件体积最大100MB，最长15分钟，超过15分钟的部分，将会被系统自动截断。

此外，国内还有众多的视频站点，提供的服务各有特色。由于拥有网络速度的优势，因此都有不少的用户群。

（未完待续，敬待下期）



威客时代——领你走出失业状态

■北京 暗香盈袖

"'威客'是什么？和目前红红火火的博客听起来有点像啊，有没有啥联系？"当笔者将这个问题掷给几个号称是网络老鸟的家伙时，除了一个不懂装懂、想混水摸鱼外，其余大多是一脸茫然，甚至有的连听都没听说过。嘿嘿，且听俺细细道来。

What

2005年，博客已发展得如火如荼，不但有木子美等人借博客东风"搏出位"，更有文化界、娱乐界各位名人"众人拾柴火焰高"，早已变得家喻户晓，是个人见了面都会问"今天你博了没有？"连时髦一点的80岁老太太都知道博客是什么玩意。而威客（Witkey）就在这甚嚣尘上的环境中悄然兴起。经过近一年的发展，威客虽不如博客一般来势汹汹，却也日见规模，呈现积极的发展势头和经济潜力。

威客的概念

"威客"这个名词，乍一听确实有点让人摸不着头脑，实际上威客源自英文Witkey。广义地说，我们可参考其最初提出的定义——2005年7月，中科院研究生管理学院BBS上，在《搜索引擎的困境与对策》一文中提出了威客模式和Witkey的概念：它是用户通过网络互动问答平台，将个人技能、知识、智慧转变成财富的一种模式。说白了就是将自己的知识储备等类似虚拟能力（而非实际物品），在网上以明码标价的形式卖给需要的人。

狭义地理解，威客就是"从事网络创意交易的人"。

不管如何诠释，我们看见了3个关键字：网络、知识、交易。脱离网络，交易无从谈起。而通过网络这个方便的平台，将自己的知识换成金钱是一件时髦又实用的事。



图1："新浪爱问"具有新浪明显的Logo标志



图2：百度知道

新浪爱问（**图1**）、百度知道（**图2**），这两个网站大家熟悉吧？以这两个为代表的威客集散地，不但在传统的门户网站上占据一席之地，开了独立的频道，也有"时间财富网"等专门的威客网站蓬勃发展。

威客与博客的联系

我们借助博客这个大家都非常熟悉的东西来让你加深对威客的理解。可以说，博客和威客除了网络这个共同的平台之外，两者存在的表现方式完全不同，但有一个共同的本质就是——自由。这个本质特征也是由网络这个特定的"土壤"来决定的。

任何一个人都可任意选择一个网站，开通自己的博客；还可同时在好几家开通，美其名曰"狡兔三窟"，甚至还可将博客在各家网站间搬来搬去，乐此不疲，只看哪家网站提供的服务好罢了。至于博客的内容，更可天马行空，只要不

违反国家法律，爱写啥就写啥，谁也管不着。说起来，博客也成了新一代叱咤风云的强有力传播工具。

威客也是一样，任是谁，都可注册个账号，然后就能发布需求，“招兵买马”。

但有个最大的区别就是，博客看了也就看了，可以一笑而过；而威客呢？却是真金白银的买卖。应征干活，耗费时间、精力，当然是要获得报酬的，干活拿钱，天经地义。不过麻烦也来了：信息真假如何判断？工钱怎么算？干完活不给钱怎么办？给钱少怎么办？被人剽窃了创意怎么办？这又不像买东西，值几个钱就是几个钱。连现实中这样的买卖都较难算账，更别说是在虚无飘渺的网上了。网络购物至今仍有部分人不接受的很大一个原因就是没法一手交钱一手交货，安全得不到保障；而威客干的事，看起来就更加危险了。

不过正所谓“兵来将挡，水来土掩”，存在即合理。威客既然能发生并且发展生存下来，自有它的奥妙！

威客的影响

威客网（http://www.witkey.com/）应算是最具权威的威客网站了，在它的首页上有这么一段话：“Witkey 是一个通过互联网解决科学、技术、生活、学习问题的平台。每天有来自全国和世界各地数万名威客在这交流。知识和智慧将充分体现价值。”（**图3**）



图3：威客网十分完备

此网站对威客进行了很细致的解释，列出了“威客记事”（即历史流程图），从威客的发源开始，事无巨细，记录了威客发展过程中的每一步。

在这个网站中我们可看到许多相关新闻报道的链接。如点击“中央电视台新闻联播关于威客的报道”，还可直接进入CCTV官网观看新闻视频及浏览有关报道。而在《威客、众包、沃客、创易网群殴，中国创意交易网谁是老大？》一文中，我们能看到更为详尽的报刊和网络媒体对威客的报道。由此可见，在经历了发展初期的寂寂无名后，威客正以迅猛的势头引起人们的注意。可以想见，它将吸引越来越多有需求的人加入这个大群体。

Where

威客们正以怎样的形态存在于什么样的时空内？我们透过这些在圈内颇具盛名的威客网站就能管中窥豹了。

K68创意平台（http://www.k68.cn/）

有调查显示，该网站在威客网中的市场占有率达81.29%。“K68创意平台”是一个典型的现金激励型网站，需求方有任何创意方面的要求，都能以现金悬赏的方式发布，在该网站登记的全国范围内的创意从业人员就会帮你解决问题。目前注册人员近10万，每日发帖量1000多条，回复40多万条，点击量更达2300多万。如此惊人的数字，可见其规模惊人、人气爆棚。而更有意思的是，在其版面中最为重要的左上角，用红彤彤的大字打着大字报似的标语：“保护知识产权”（**图4**）。从某个侧面，我们也可敏感地意识到，做这一行，维权是非常重要的事（**图5**）。



图4：K68网站重视保护产权

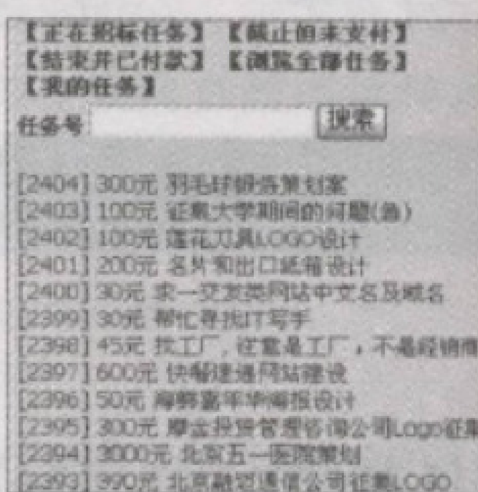


图5：K68网站的任务发布栏

在其左下方，便是网站的核心——各种需求明码标价，招贤纳士。随便点开一个帖子，其价码、要求便一目了然。如下面这个关于“羽毛球锻炼”的策划案，就是个很好的例子。

> **任务标题：**羽毛球锻炼策划案
> **任务编号：**2404
> **任务分类：**策划书
> **任务金额：**240元
> **开始时间：**2006-10-06 19:32:00
> **结束时间：**2006-10-14 19:28:00
> **任务内容：**羽毛球运动俱乐部，可为羽毛球运动爱好者提供运动场地，提供各种级别的羽毛球培训，提供专业的教练和陪练及指导，组织比赛和进行交流。
> **现策划：**面向大企业员工的全年健身计划，策划案是要给大企业的管理者看的，请策划高手帮忙写出详细的策划案。有疑问请QQ联系。

这个帖子在贴出当天的几小时内即有数位人员报名接手，并表示已完成任务。不过令人非常诧异的是，有一位竟然在回帖中贴出了自己所做策划案原文的链接，点击开来就可复制粘贴，拷贝到别的地方去。这样的疏忽大意，可能会导致自己的劳动成果随意流传。虽然也许能帮到其他也有同样需求的人，但这毕竟是在做买卖，拿自己的劳动换报酬——这也是各位菜鸟威客需要注意的地方。

在“K68创意平台”页面中部，发布了收款方式，有企业汇款、支票快递、支付宝付款、贝宝付款（海外付款用）、个人汇款5种。需要注意的是，支付宝和贝宝分别是网上两大购物网站“淘宝”与“易趣”的付款工具，其意义在于方便、安全、快速地进行网上资金流动。而这两大工具不但承接淘宝和易趣的业务，非淘宝、易趣用户只要注册支付宝或贝宝账号，同样可享受此付款工具的便利。支付宝等工具，就像守护神一样给予威客们安全感，这一点从“我要发布任务”这个键的外观也可看出（**图6**）。淘宝用户看到这个小盾牌，一定会非常熟悉和亲切。再往下拉，是这个威客网站的重头戏——论坛。整个论坛分为业务承接区、生产作业区、展销寄售区、才艺交流区、自由发布区等几大版块，形成完整的“一条

我要发布任务
网络外包 完美解决

图6：“发布任务”键上的支付宝小盾牌引人注目

龙”式产业链，让人感觉非常专业。

时间财富网（www.bookingtime.com）

详尽介绍完K68创意平台后，让我们来看看同样知名度较高的时间财富网（**图7**）。



图7：时间财富网

时间财富网是个C to C（个人对个人）网上交易平台，人们可在这交易自己的“时间财富”，包括任何你认为有价值的信息、资料、文档、数据等等；也可从事网上兼职服务工作，为需要的人提供自己的知识、经验和工作服务。引用一位网友的描述：“时间财富网，几个光屁股的小孩，首页的界面让人觉得有点复古的味道。进入时间财富网的主界面，和一般商业网站略有区别，界面内容比较多，可看出是个交易类型的网站，但界面信息比较单调。”通过这些，我们能从侧面了解一下时间财富网“半掩琵琶”的模样。

猪八戒网（http://www.zhubajie.com.cn/default.asp）



图8：猪八戒网Logo

猪八戒网的全称是猪八戒在线悬赏平台（**图8**）。这也是个不得不说的网站，它承接了目前威客网站的其中一宗“最”——2006年9月，该网发布了30万元奖金的悬赏，成为目前中国威客模式网站中悬赏额最高的一笔买卖（**图9**）。且不论这是否为博眼球而应运而生的噱头，但它的确为威客的发展起了推波助澜的作用。

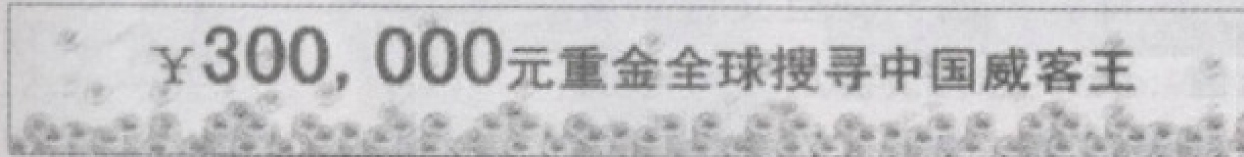


图9：30万元重金悬赏为众人关注

猪八戒网的悬赏规则是：客户自由定价，自主确定中标方案，全额预付赏金，会员自由报名竞标，80%赏金付给中标会员。这个与K68的规则大同小异。该网站还号称



图10：猪八戒网首页广告

“全国1500万中小企业主和市场经理在这里发布悬赏，他们为完美的解决方案提供现金奖励。”（**图10**）

目前猪八戒网的注册会员已达4万多人，主题7000多条，点击量300多万，规模也十分惊人。

猪八戒网将任务用表格式排列，十分清楚。表格分为当前任务、任务分类、金额、报名数、交稿数、结束时间、推荐级别几栏，方便查找（**图11**）。

猪八戒悬赏中心分类目录

网站 - 与网站相关

网页制作 | 网站设计 | 网页风格设计 | 网站设计及开发 | banner设计 |

个人需求 - 个人需求

个人心愿 | 个人起名 |

撰稿 - 撰稿

写产品评论 | 写评论 | 写产品介绍 | 写文章 |

事务 - 事务

其他事务 | 图片修改 | 翻译事务 | 打字 校对 |

设计 - 设计

动漫插画 | 服装设计 | 文化衫设计 | 室内设计 | 产品造型 | 产品包装 | Flash设计 | 标志/Logo设计 |

策划 - 策划

推广策划 | 创意 | 公司起名 | 产品起名 | 活动策划书 | 宣传语 广告词 | 网站策划 | 新闻亮点策划 |

图11：分类目录一目了然

另外，还有同样被中央电视台报道过的智囊团网站（http://www.1384.cn/），也是威客竞标平台之一，号称“致力于推动中国工作网络化，被中国互联网观察站评为最有发展潜力的威客网站”（**图12**）。

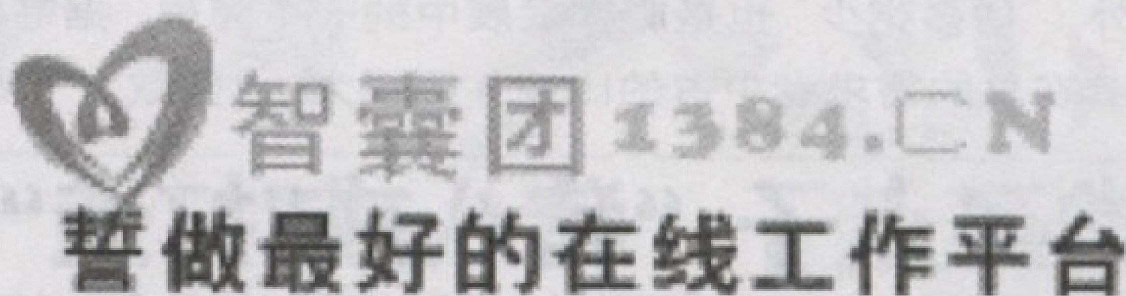


图12：智囊团网站Logo

悬赏中国网（http://www.xuanshangcn.com/），口气也很大，号称是“中国领先的威客网站，专业威客网站悬赏平台”（**图13**）。



图13：悬赏中国网Logo

再有，如私活网（http://www.sihuo.com/）、以标志设计见长的设计竞技场网（http://www.logo11.com/）等，也与Google Answers（http://answers.google.com/answers/）、雅虎知识堂（http://ks.cn.yahoo.com/）、新浪爱问（http://www.iask.com/）、百度知道（http://zhidao.baidu.com/）一起，一并列入国内十大威客网站。

Why

什么是威客的根本来源？根据《威客（witkey）的商业模式》（http://blog.sina.com.cn/u/591a83bf010003lf）一文分析，威客是由最初的BBS发展而来。BBS上的4项功能分别是：发布新闻、发布交易信息、发布个人感想、互动式问答。前3项功能从BBS中分离出去后，便发展成3个方向的网站：新闻类、电子商务类和博客类。这3类网站经过整合逐渐成为各自的门户，如新浪、易趣、博客中国；而第四项功能“互动式问答”，也逐渐发展为现今“威客”模式的网站。

网络在我们的生活中正在扮演越来越重要的角色，很多人的工作都是依赖电脑和网络来完成。有的人电脑一旦当机，就什么也做不了，成了“巧妇难为无米之炊”。网络促成了人们之间信息的交流。

而时代发展到今天，用自己的劳动去换取报酬已成为天经地义的事，绝不会有什么不好意思之说。发达的市场经济，也需要这么一批新鲜劳动力来完成相应的任务。搜索引擎虽是一个强大的工具，但毕竟缺少具有创造性及建设性的人工智能。有很多任务——也可以说是“活”，还是需要专业性人才来完成。可以说，威客存在和发展的时机已经成熟，它的风靡必将指日可待。


图 14：威客在电脑前工作

但话说回来，目前威客的发展还存在一个很大的瓶颈，那就是威客这种行为还无法精确定位，它的性质、操作都较为模糊。虽有相对固定的模式，但操作起来还有一定难度，导致威客目前只能在小范围圈子中生存，这也是新生事物的通病之一。这也很容易理解，因为做威客需要有相当高的要求，并不是任何人都能成为合格的威客并以此养家糊口的。首先，威客必须能熟练使用互联网和网络互动问答平台；其次，威客必须具有相应的知识、智慧、经验，才能在威客网站上将其转化为财富。

另外，"僧多粥少"也是威客发展中的一个障碍。据笔者观察，新潮的劳动力需求者在总的需求者中占的比例并不很大，大多数人宁愿用传统的方式寻找能干活的人，而不愿费心费力到"并不安全"的网络上去招揽。而供给者数量却较为庞大，所以，经常出现一个任务出来就有数人乃至数十人报名的现象（**图14**）。因此，作为新生事物，威客的发展还需时日，人们接受新事物有个循序渐进的过程。可以预见的是，威客在经过传媒界热力追捧之后（**图15**），必将显现其强大的生命力和广阔的发展空间。

悬赏买点子 "猪八戒"打造"威客经济"

重庆人开办网上点子悬赏中心引央视关注，沪企出价百万购买被拒

上海企业出价百万收购被拒

新闻链接

网上"猪八戒"上了央视新闻联播

图 15：媒体对威客的关注

How

威客应该如何发展，其生命才能更加旺盛？

第一，我们需要看到创意产业本质上的特殊性。威客销售的不是实体商品，也不是传统意义上的服务，而是经过思考、制作后产生的思维与体力的结晶；其价值标准很难评估，所以定价难度较大，见仁见智。为解决这个问题，大多数网站采取由客户来定价的方式，出价悬赏，愿者接活。

第二，创意等知识结晶的交予问题。它不能像实体商品一样实际给予。文案、点子这样的东西，一旦交付给客户看，它也就失去了价值；而不看呢，客户又无法确定它的价值、是否合格等问题。为此，网站制定了客户必须全款预付，且不退款的规则；同时规定，客户发布的每一个需求，只要有符合要求的提案，就必须把承诺的悬赏金给予创意人员。这个规则也是从保障创意人员的利益出发的。

第三，也是目前威客模式发展过程中面临的最大问题——作弊问题。作弊形式主要有两种：第一种是提问者提出问题后，根据回答者的答案用其他身份登录伪造出一个"新"答案，然后提问者选择自己的答案进行成交。第二种是提问者提出一个受人关注的问题，自己编制一个质量低下的答案，供大量需求者重复付费查看。需求者和供应者都有可能成为作弊者，这也是导致威客网站不敢轻易进入智力产品现金交易阶段的原因之一。

只有解决了这些问题，威客模式的网站才能发展得越来越成熟，日趋完美。

结语

在当今劳动力过剩的中国，不少大学毕业生找不到工作，或出现"零起薪"现象；而威客网站的出现，可使他们见到曙光，网友可自由地在网络上进行"趴活""接活"（**图16**）。但从另一个角度来看，正是因为相应管理制度的缺失，造成了许多管理上的漏洞，给部分不法分子有可乘之机，这也是威客网站发展的障碍之一。

但不管怎么说，在当今日趋和谐的社会环境下，存在着相对应的需求和供给。只要众人齐心协力，威客必将走上正轨，让网友们享受到工作的乐趣。

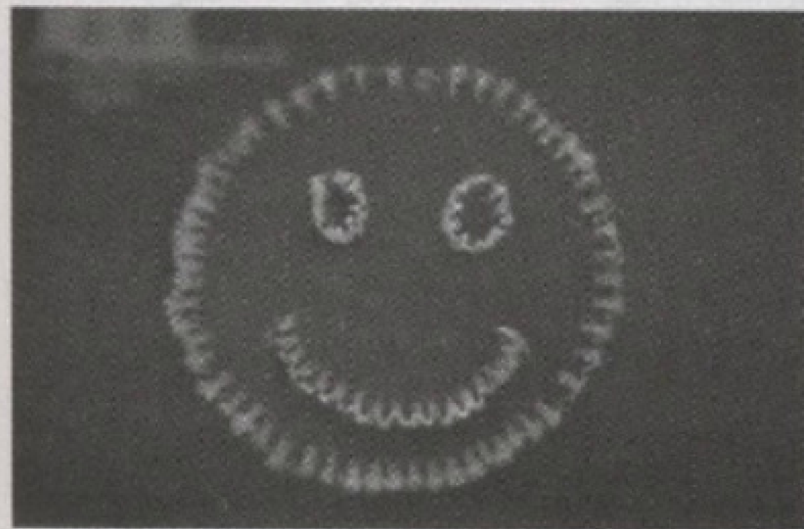


图 16：私活网：就是要你接私活！



2006年是“视频疯狂年”，在一番融资后，土豆、6ROOMS、娱乐圈等国内视频网站相继崛起，小视频的种类也在日益增多。继“后舍男孩”等草根红极一时之后，一系列的自拍现象涌到网上，让2006年的线上视频生活平添了不少乐趣。当然，网络视频的数量增多后，其类型也逐渐丰富，形形色色的网民或自娱自乐、或调侃恶搞、或炫耀技巧、或故意炒作，都为“视频疯狂年”抹上了一笔重彩。登录“娱乐圈”界面（ws.yulequan.com），欣赏一下2006年伊始经典视频的集合吧。

■北京 晶合后院 Zrrr



2006世界广告大赛金奖作品

观赏网址： http://ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=859

谁说拍广告一定要请大腕？如果你请不起这些大牌做广告，那这回你算是来着了，参考一下这篇“2006世界广告大赛金奖作品”吧。我想即使请68位明星集体捧场，也未必有这68位临时演员来得有广告效应——这充分证明了好的广告不是靠金钱而是靠创意来获胜的。倘若你正好是一名广告人，那这个视频就更适合你了。

84岁四川老人练成“神功”

观赏网址： http://ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=840

2006年11月，网上出现了一个神奇的老人：84岁，隔空拍砖、碎瓶、移物，号称刀枪不入。画面中的他当场演示将距离3米之外的玻璃瓶打碎，轻易移动远处的重物，将玻璃在肚皮上刷花却毫发无伤等绝技，令人瞠目结舌。到底是真是假，您看过后就明白啦！




抱抱团美女拥抱民工师傅

“抱抱团”成员向民工朋友献拥抱

观赏网址： http://ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=838

这一幕让所有人都感动了——师傅的目光，还有微笑。从他呆滞的眼神中我们可以感受到，也许他经历过很多的社会冷漠，甚至自己也已变得麻木——也许去年的工资还没有要回来，也许家里还等着他的救命钱，这些都让他觉得生活的压抑以及人与人之间的欺骗、冷淡……但这一轻轻的拥抱，好像又让他感受到了那么点人与人之间的信任。也许他从来没想过一个打扮入时的年轻女孩，会这样拥抱他；也许他又重新看到了对于明天那一丝丝的希望。从表情中，我们也能静静体会到，那种拥抱的温暖。

恶搞——将尔康的爱升华

观赏网址： http://beta.ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=853

当年一部《还珠格格》可是红遍了大江南北，片中的男女主人公更是成为年轻人的偶像。而此片中的小伙子，为了让观众学会如何像尔康那样求爱，可说是用心良苦。一人分饰两角，演得“比尔康更尔康，比紫薇更紫薇”——正在恋爱和想恋爱的朋友们看过之后，大可借鉴到实践中去，相信它会对你的爱情进行曲有着“积极”的推动作用哦。





富豪用黄金打造黄金屋

观赏网址： http://ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=517

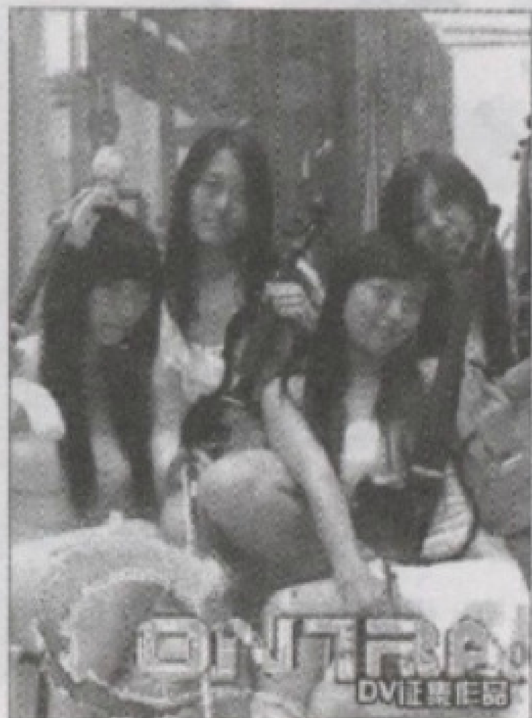
古人曾云“书中自有黄金屋”——而香港的一个富豪居然真的用纯金建造了一间世界上独一无二的黄金屋。为此他竟然用了2吨半的黄金！房间从天花板到墙壁都由黄金制成，甚至连浴缸、坐便器等也是纯金打造。笔者倒要问了：“坐在如此华丽的马桶上，真的会很舒服吗？”

翻唱作品：隐形的翅膀

观赏网址： http://beta.ws.yulequan.com/play/play.html?sourceid=822



"小鸟"是一个自娱自乐的丫头，某日清晨在家独自唱歌后，偶然的一个机会传到网上来，却引起网友的大肆追捧。"歌声婉转东风来，风回岸曲桃花开"——在小鸟的自述中，她表示出对周围事物的那种热情和童心，让人难以忘怀。而当她用这种独特的视角去感受音乐时，一首首好歌就在她心中油然而生，自然吐露。因此，虽然作品不多，歌声也很平凡，但在"后舍男孩"之后看到这样的视频，笔者反倒有种返璞归真的感觉。



尤物组合"魂斗罗"

观赏网址： http://dv.yulequan.com/item/2006/10/16/13242.html

还记得美好的"任天堂"时代么，《双截龙》《魂斗罗》《1945》，简单的画面却带来无穷的欢乐，一款游戏爆机上百次却依然乐此不疲。如果你想重温儿时的旧梦，这个徐兢2006年最新作品（看好，可不是徐克哦）可带给你不一样的感觉。片中的四美女弦乐组合，奏起了当年《魂斗罗》那激动了整整一代人的声曲，无数回忆回荡在眼前。朴素的视觉表现、美女+游戏的完美组合，使整个作品简单而又有质感，不由得让笔者想起三伏天汗流浃背玩《魂斗罗》时的美好时光——那时的游戏还真是充满童趣啊！

功夫大片《出租车》

观赏网址： http://dv.yulequan.com/item/2006/06/23/6153.html



法国人吕克·贝松用30天时间写出了《出租车》的电影剧本，这个讲述菜鸟警探和疯狂出租车司机联手破案的故事，后来发展成一个在商业上异常成功的警匪片系列。但此次介绍的功夫大片《出租车》却非彼《出租车》，而是"娱乐圈"网友自编自导自演的功夫大片。影片在把握画面质量的同时，打斗、飞翔等特效一个也不少。整部影片故事情节完整，毫不逊色于国内某某导演的"无聊"大作。这样的低成本小制作就可达到如此效果，足以让一部分专业人士汗颜。

哇噻二祥系列



观赏网址： http://dv.yulequan.com/person/skoni.html

二祥：有点"二"，他没有聪明的大脑，没有太多的文化，平时总是沉浸于一种不可理喻的状态。他从未意识到自己"二"的状态，喜欢埋头做自己想做的事，所以他的笑料也总是不断……祥子1984年出生于辽宁，擅长拍摄各种搞笑题材的作品，风格另类，是目前DV界小有名气的新生力量。如果说《清华夜话》象征DV界正逐渐知名的二代导演代表作的话，那么二祥就代表了目前"教父级"的DV水平。不说废话，大家还是亲自去体会其中滋味吧！

老鼠卖大米

观赏网址： http://dv.yulequan.com/item/2006/10/27/14719.html



老鼠爱大米，人人皆知。但如果说老鼠卖大米，却很有些蹊跷。唯一的解释就是那些大米在仓库里放久了，变成了陈芝麻烂谷子，必须赶快处理掉，卖给猫吃。至于哪只倒霉猫吃了生病拉肚子，它才管不着那么多。呵呵，前面只是说笑，这里给大家带来的《老鼠卖大米》，是网络新贵"泰谱工作室"的最新MV。片中主要讲述了一个清纯少女的惨痛经历，同时，一直低调的歌手"翔宇"也首次露出了其庐山真面目，并在MV中与漂亮的女主角大演对手戏。美女加帅哥的组合，一定不会让读者们失望。

以上视频虽有点以偏概全，但也从一定角度反映了目前互联网上的网友视频走向。无论是搞笑还是言情、原创还是转载，当它们展现在我们面前时，我想大家都是一样的喜欢，并且期待看到更多。所以说，Web 2.0的精髓就是网友制作网友喜欢的作品，这也是国外youtube.com以及国内ws.yulequan.com等一些视频网站真正火爆的原因。笔者本想给大家介绍更多视频，可惜由于版面原因只能简单介绍这些，希望大家继续关注我们的"网罗天下"，我们的网络生活。

无线网络十二问

——指引无线网络的应用迷津

■上海 方成亮

当百兆网卡普及，千兆网络浮出水面之后，有线网络的技术已经非常成熟了，一时间，我们似乎认为网络技术已达到炉火纯青的地步。但当你猛然发现各种错综复杂的网线将家里或办公室搞得一团糟时，你就会有这样一种感觉：要是没有这些网线该有多好啊。而随着无线网络设备的大幅度降价，现在组建自己的家庭无线局域网已不再是遥远的梦想。

一、组建WiFi无线网络的基础设备

哪一种无线网络技术最适合家庭，性能如何？无线网络对玩游戏、下载、文件传输等应用有影响吗？无线网络对人体的健康有害吗？搭建无线网络需要什么样的设备？如何避免无线网络的信号干扰？

无线网络在几年前还是稀罕的高端应用，不过现在已经彻底"飞入寻常百姓家"。对于家庭用户而言，选择哪一种方案来组建无线网络以及需要购买哪些设备，这无疑是最受到关注的。假如你以前并未亲自接触过无线网络的组建，那么不妨和我们一起来看看以下这些问题。

1.家庭无线网络的组建方案

典型疑问：目前各种各样的无线网络技术有很多，那么到底哪一种才比较适合家庭局域网呢？另外，这又需要什么设备？

首先我们要区别无线广域网技术与无线局域网技术，无线广域网技术包括GPRS、CDMA 1X、DMB卫星传输以及未来的3G等。但这类无线广域网技术以覆盖面为主，实际传输带宽非常有限，无法满足我们的局域网需求。相对而言，无线局域网技术的选择范围要小一些，无外乎基于IEEE802.11标准的WiFi、蓝牙、HomeRF、传统射频技术以及还未普及的Wireless USB等。

从这张表格我们可以发现，目前真正适合家庭用户组建无线局域网的只有WiFi技术，而且WiFi技术已经得到众多厂商的支持，甚至成为主流笔记本的标配功能。对于家庭用户而言，我们所要做的仅仅是选购一款理想的无线宽带路由器和相匹配的无线网卡即可。由于WiFi无线网络的速度表现非常理想，因此无论是Internet共享还是局域网游戏对战，或是文件共享，都能轻松胜任。

协议类型 性能指标	WiFi	蓝牙	HomeRF	射频	广域无线
最大数据速率	11～108Mbps	1～3Mbps	1.6Mbps	NO	60kbps以上
最大范围半径（米）	100～300	10～100	50	2	基站辐射
适用范围	大中型无线网络	电脑外设与数码设备	家庭局域网	电脑外设	手持数码设备
功耗	较大	较小	较大	较小	很小

*注：关于各类无线网络技术的详细信息请参考本刊今年第21期"硬件评析"栏目的相关文章。

2.避免无线网络信号干扰

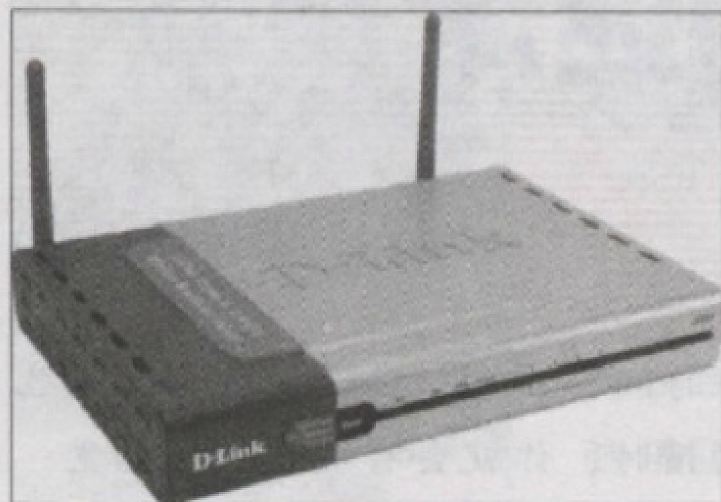
典型疑问：由于接触无线网络比较少，因此比较担心其它设备对其造成干扰，那么家庭设备中会不会有类似的情况发生？此外，无线网络会不会对人体造成伤害？

WiFi无线网络其实也是一种电磁波，因此会不会产生信号干扰就取决于其频段以及抗干扰技术。IEEE 802.11b/g所采用的是2.4GHz频段，应该说还是使用得比较广泛，包括无绳电话、对讲机等设备都有涉及，而且WiFi的跳频保护技术还是不错的，只是偶尔会出现问题。相对来说，IEEE 802.11a以及部分Super G采用5GHz频段，产生干扰的可能性非常低。然而，5GHz高载波频率也带来了负面效果，IEEE 802.11a几乎被限制在直线范围内使用，这导致必须使用更多的接入点，因此并不适合家庭用户。

至于无线网络信

号对人体的侵害，目前国际上都没有绝对权威的定论。普遍看法是，普通手机的无线信号辐射功率在200毫瓦左右，而WiFi无线网络的无线辐射功率为10毫瓦到20毫瓦左右，普遍认为普通手机的辐射功率对人体影响很小，那么WiFi对人体的不良影响会更低。

3.无线路由器如何选型



典型的无线宽带路由器

典型疑问：家庭无线局域网需要一个作为无线信号发射的中枢，但到底应该购买无线路由器还是无线AP？它们之间有什么区别？无线宽带路由器又是什么？

对于无线路由器的名称表述，目前并没有严格统一的说法，这也造成很多初次接触的用户产生疑问。其实，无线AP是无线Access Point简称，一般翻译为"无线访问节点"，它主要是提供无线工作站对有线局域网和从有线局域网对无线工作站的访问，在访问接入点覆盖范围内的无线工作站可以通过它进行相互通信。目前，无线AP在家庭中应用得比较少，真正适合家庭用户的是无线路由器。而无线宽带路由器是在无线路由器的基础上加入了宽带网接入功能，这样就能实现Internet共享，这也是绝大部分家庭需要的设备。事实上，大家可以将无线宽带路由器理解为具备无线连接客户端功能的的普通宽带路由器。从命名角度来看，其实AP和无线路由器并非是相同的概念，一般真正意义上的AP仅仅是一个无线信号转接点，无法实现路由和宽带共享功能。与无线宽带路由器相同，无线网卡在功能上与传统网卡如出一辙，只不过采用无线方式进行数据传输。

4.无线网络性能简析

典型疑问：无线宽带路由器配合使用的无线网卡有什么性能要求吗？在实际使用时，WiFi无线网络的传输范围又是多少，会不会受到家具及墙壁的影响？

WiFi无线网络的速度遵循具体的传输标准，主要分为IEEE802.11b（11Mbps）、IEEE802.11b+（22Mbps）、IEEE802.11a/g（54Mbps）以及Super G（108Mbps）这3种。一般而言，无线宽带路由器和无线网卡的IEEE802.11标准都向下兼容，具体传输速度取决于两者中的最低标准。比如无线宽带路由器是IEEE802.11b，而无线网络是IEEE802.11g，那么实际速度也只有11Mbps。



多天线的无线路由器一般信号较强

对于无线网络设备而言，有效传输距离是相当重要的，否则那种"鞭长莫及"的感觉会让你苦恼不已。需要注意的是，大家没有必要参考产品介绍中的"最大传输距离"，这一指标多半是在没有任何遮挡物的条件下计算得出的。决定WiFi无线网络传输范围的关键因素在于无线路由器，与无线网卡的关系并不大。从实际应用角度来看，我们认为大家更应该看重无线路由器的信号穿透能力，毕竟在钢筋水泥的高楼大厦中，障碍物才是信号的最大阻击者。

相对来说，WiFi无线信号穿越木板的能力比较强，若遇到有一定厚度的砖墙或是钢筋水泥墙体，那么一般很难穿越两堵墙壁。此外，WiFi无线信号的衍射能力也是有限的，往往两个90度的转弯就会导致信号微弱。在信号微弱的情况下，WiFi无线网络会降低传输速率以确保稳定性。当然，不同无线宽带路由器的信号穿越能力以及速度适应能力都有不小的区别，就目前的实际情况来看，大部分产品的信号都能穿透一堵墙壁，不过涉及具体应用还是要实地试验最好。

二、WiFi无线网络的设置

如何连接无线网络设备？无线网络设备该怎样安装和设置？笔记本电脑怎样安装和设置无线网卡？

在购买好无线宽带路由器之后，我们还需要进行一番设置才能让整个无线局域网运作起来。好在目前大多数产品都使用便捷，而且兼容性也趋于完美。对于用户来说，我们只要解决几个常见的问题，那么任何小型WiFi无线局域网都能驾轻就熟。

1.何连接无线宽带路由器的接口

典型疑问：既然无线宽带路由器是无线连接的，那么为什么还会有那么多接口？这些具体又应该连接哪些设备？

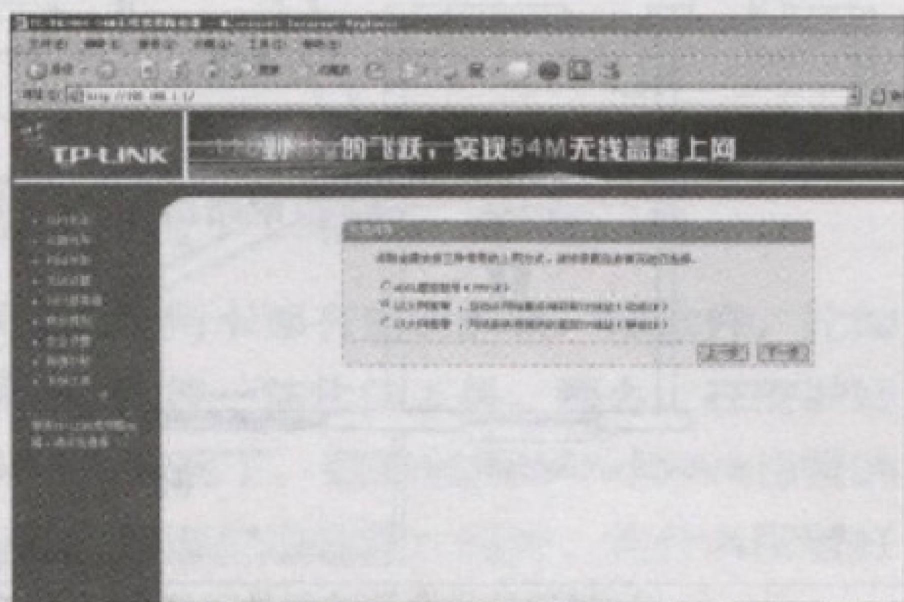
尽管是无线网络，但无线宽带路由器也需要连接部分网线。首先是宽带网Modem与无线宽带路由器的连接，这里使用一条网线分别连接无线宽带路由器的WAN接口以及宽带网Modem的PC接口。一般而言，无线宽带路由器还提供3～5个RJ45接口，用于连接台式机的有线网卡。至于无线宽带路由器上的其它接口，如COM口、并口和USB口，一般用于共享网络打印机或是终端调试，不

在本文的讨论范围之内。

2.设置无线传输方式

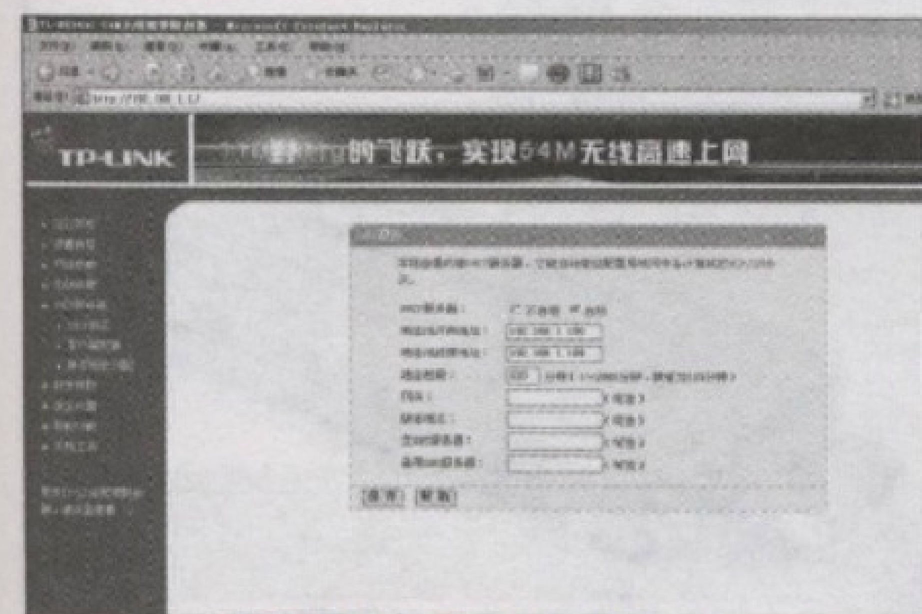
典型疑问：无线宽带路由器的连线都接好了，而笔记本的无线网卡也已经安装好驱动，但为什么无法上网？有时候无线网卡一直分配不到IP地址，那又是什么原因？

在为无线宽带路由器接好连线之后，我们还需要对其进行设置。每台无线路由器都有自身固定的IP地址，一般也正是通过对这一IP地址访问来配置无线路由器的各项设置。以TP-Link的54Mb无线路由器为例，其默认IP地址为192.168.1.1（不同品牌型号的无线路由器的默认IP地址不尽相同，请参阅厂商的技术资料）。打开Web浏览器，在地址栏中输入无线路由器的IP地址，此时系统会要求输入登录密码。一般而言，该密码可以在产品的说明书上查询到。对于一个新的没有设置过的路由器，会出现设置向导（Setup Wizard）。在Connection Profile Configuration页面可选定宽带网的类型，一般ADSL选择Via PPP over Ethernet，而Cable或FTTB选择Via DHCP，而部分路由器的表述更加直观，可直接根据宽带类型来选择。如果ISP需要输入用户名和密码，则在下面的相应位置输入，并且将Timeout（即无数据请求时断线）设定为120秒左右。随后就可以设置无线路由器的SSID值，这也就是无线客户端接入的密码。



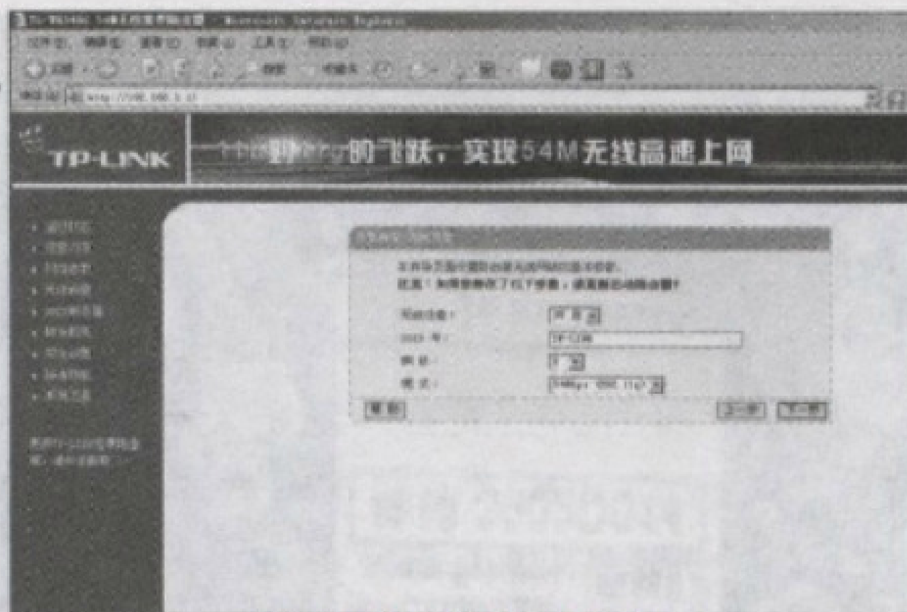
无线宽带路由器的设置其实很简单，与普通宽带路由器的区别不大

此外，我们还必须在无线宽带路由器中打开DHCP功能。当宽带路由器被配置成DHCP服务器后，它可以为局域网中接入的每台PC自动分配一个IP地址，而它本身作为DHCP Client，又可以使WAN端口动态获得由ISP分配的IP地址。此时用户所要做的仅仅是在Windows中将网卡的IP指定为自动获取，并且禁用所有的网关与DNS解析，彻底免去配置网络的麻烦，非常适合新手使用。



打开DHCP自动分配IP地址

对于WiFi网络而言，客户端的配置异常简单，毕竟DHCP技术已经相当成熟，以往恼人的网络设置可以通通抛开。在控制面板的网络属性中打开无线网卡的TCP/IP属性，然后将IP地址设定为自动，并禁用DNS与网关，此时无线网卡可以自动分配到IP地址，并接入Internet。然而，最重要的还是SSID值，这里必须保证与无线路由器的SSID值完全相同（包含字母大小写）。事实上，SSID值就好比是无线客户端与无线路由器之间的一道口令，只有在完全相同的前提下才能让无线网卡访问无线路由器，这也是保证无线网络安全的重要措施之一。当然，不同无线网卡设置SSID的地方不尽相同，有些是在控制面板中，有些通过网卡专用的应用程序，具体可以参阅说明书。此外，一般相同品牌的无线路由器与无线网卡采用相同的SSID默认值，无需设置即可使用。



设置无线路由器的SSID

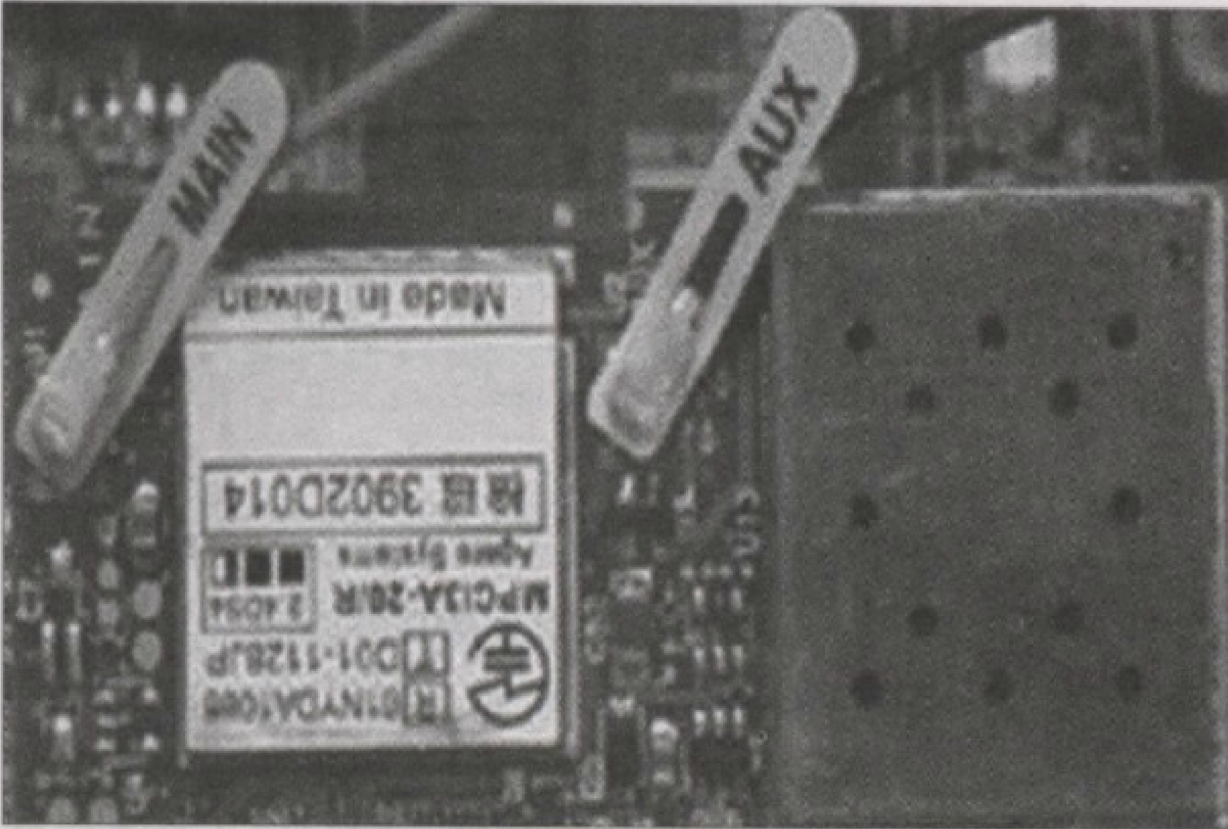
总之，直接了解无线网络的设置过程，那么无法上网或是无线网卡无法得到IP地址的问题都很好解决。无线网卡得到IP地址是实现无线上网的前提，因此遇到这类问题时首先确保无线宽带路由器打开了DHCP功能，并且确保无线网卡的IP和DNS地址都设置为自动分配。如果无线网卡分配到正确的IP并且不能上网，则很有可能是无线宽带路由器的宽带设置有误，检查是否选择了正确的上网方式和密码。

3.笔记本电脑的无线网卡安装疑问

典型疑问：PCMCIA接口的无线网络驱动安装不上怎么办？MiniPCI的内置无线网卡如何安装？

在一般情况下，为笔记本电脑的无线网卡安装驱动并不会遇到什么不方便，只要大家遵循先安装驱动再插入无线网卡的步骤即可。而万一遇到一些意外，此时应该先确认PCMCIA无线网卡的电源指示灯常亮（表示供电正常），随后确认能够在Windows设备管理器中找到正确的网络设备信息。在确保这两点的基础下，大家可以将原有的驱动彻底删除，然后重新安装新版本的驱动。假如这样还是无法解决问题，那么往往是无线网络在设备管理器中出现黄色叹号或者绿色问号，此时就得调整一下中断。容易和无线网卡造成中断冲突的多半为Modem和普通网卡，此时可以手工调整一下（大部分情况下可以禁用笔记本电脑集成的此类设备来解决问题）。如果是台式机，则建议更换一个PCI插槽，很容易解决问题。

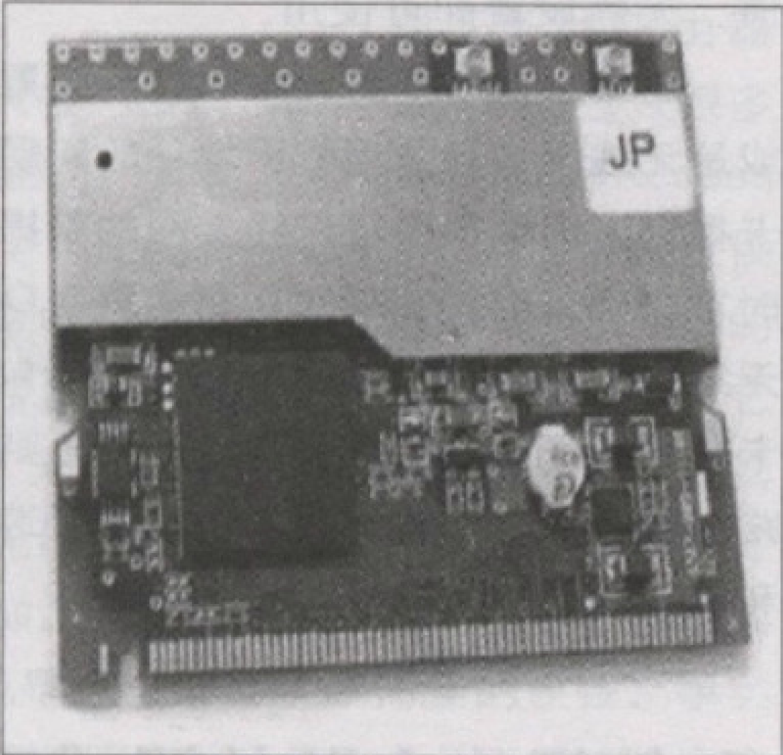
事实上，真正困难的还是MiniPCI内置无线网卡的安装。MiniPCI接口一般位于笔记本电脑的背面，需要拆下相关盖板才能看到。其实即便是没有动手经验的朋友也不必担心，打开MiniPCI接口的盖板并不会触及笔记本电脑内部，也不会影响产品的质保。不过在进行具体操作之前，我们强烈建议大家先关闭笔记本电脑并取下电池，避免带电操作。在笔记本电脑的MiniPCI接口旁边，我们可



AUX和MAIN天线

以看到两根天线，分别是黑色AUX和白色的MAIN。同样，无线网络模块上也有与之对应的两根天线，用小钩将其连接即可。需要注意的是，两根天线的连接不能错位，请大家仔细对照天线上的文字说明。

下一步便是将无线网络模块安装到MiniPCI插槽，这一步与安装笔记本内存条十分相似。安装无线网卡的整个过程不需要用很大力，先把卡对准插槽与平面成45度角插进去，然后按住网卡上面两个角用力均匀地按下去即可，装到位了会听见清脆的咔哒两声。不用担心会把无线网络模块装反了，因为MiniPCI接口有防呆设计，反了插不进去。安装完成之后，要确保不会松动，同时要注意两条天线的布局，不要往里面硬塞，而是应该沿着边走线，可能要多试两次，找到最佳位置，确定盖子能轻松盖上并不压到天线为止。最后，合上MiniPCI接口槽的盖板并拧上螺丝即可完成整个安装过程。



MiniPCI接口的无线网络模块

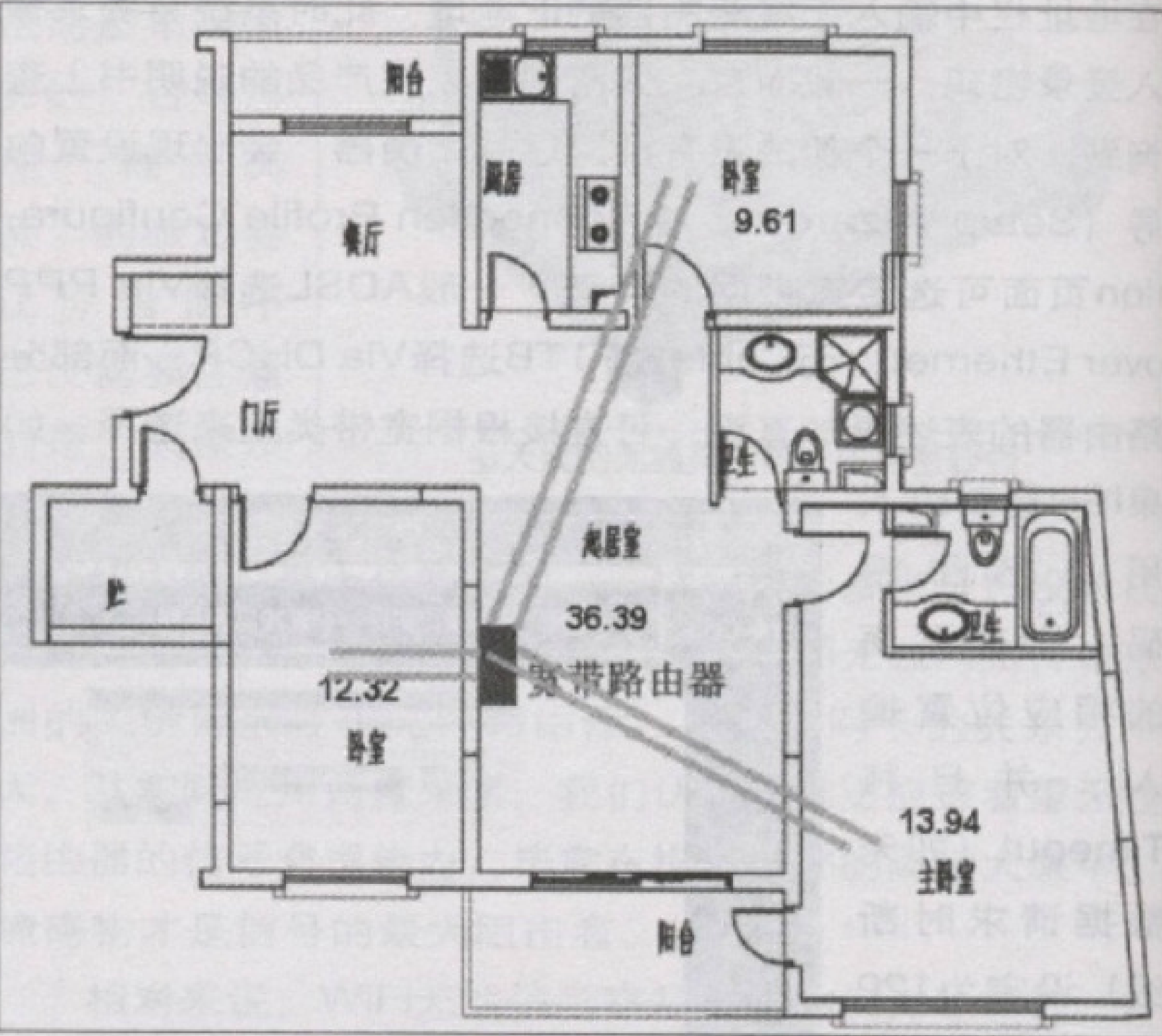
4.无线宽带路由器的设置疑问

典型疑问：以正常的默认方式安装好无线宽带路由器和无线网卡，但总感觉内网传输速度非常慢，有时候容易掉线，或者断电后突然无法使用，这些都是什么原因？另外，如果无法登录路由器的IP地址，那又该怎么办？

由于一般Internet共享只需要很低的带宽，因此无线网络速度降低是感觉不到的。但在无线局域网中共享文件时，连接速度降低就会令人感到非常不爽了。首先要查看无线网卡的连接速率，因为在信号不好时，无线网络会降低传输速度。以54Mbps为例，有时可能降低到5.Mbps，此时每秒大约只能传输500kB不到，共享文件自然是非常慢。对于这类问题，几乎没有什么很好的解决方案，家庭用户所能做的仅仅是调整无线宽带路由器的摆放位置。

无线网络布置讲究位置的空间感，而不是简单地连接网线。对于常见的两房两厅户型，无线路由器的摆放只有恰到好处才能保证所有的房间都能正常上网。无线信号从本质上来说是一种射频信号，存在着干扰问题，而天线又是一种方向性元件，它只能往特定的方向辐射高强度能量，因此无线路由器的摆放位置在很大程度上将影响到射频场形的效果，从而影响到信号质量及信号强度。为此，无线路由器的摆放应尽量选择开阔、无障碍物的位置，一般而言“居中”是获得最佳信号覆盖效果的位置。落实到具体情况来看，100平方米左右的户型一般为两室两厅，在布局无线网络时将无线路由器放置在客厅或是几个房间的交汇口，此时效果最理想。

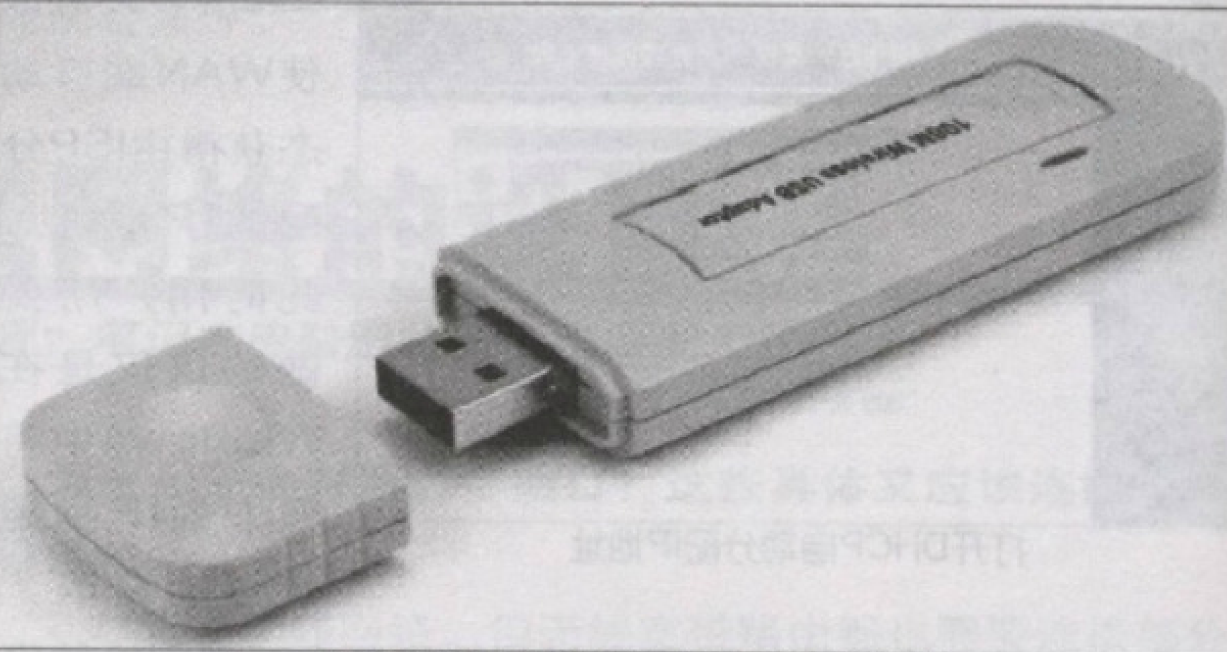
假如无线网络的连接速度已经达到理论值，那么造成



常见住房户型的最佳无线AP放置位置

速度变慢的原因可能是路由效率降低。对于这种情况，大家首先要排除病毒和蠕虫的侵扰，然后重启路由器并删除客户端的防火墙软件。此外，在使用USB无线网卡时，应该注意PC上是否为USB 2.0接口，由于USB 1.0接口只有12Mbps带宽，所以最多适用IEEE 802.11b标准。

至于无线宽带路由器经常出现掉线的情况，这主要是



Super G标准的USB无线网络需要USB 2.接口

内网的广播风暴所导致的。产生广播风暴的原因比较多，其中网络中存在着故障网卡、连接客户端数量过多、网线质量不符合要求都有可能。对于这种情况，一方面建议大家排除客户端病毒蠕虫的因素，另一方面建议同一个无线网络中尽量都采取DHCP分配IP地址，而不要既有DHCP

分配又有手动IP指定，否则质量不好的无线路由器容易出现掉线问题。

假如发现在配置无线宽带路由器的时候无法登录其IP地址，那么首先应当试着按下路由器上的Reset按钮，此时可以清空以前的所有设置。但有时却会出现这样的情形，电脑已经从无线路由器获得了IP地址，却进入不了无线路由器的设置页面。在反复检查并排除物理连接问题之后，大家应当小心ADSL Modem自身路由功能的冲突。有的ADSL Modem已经开启了路由功能，而一旦和无线路由器分配在同一个网段，那么很可能造成客户端无法登录无线路由器IP。对此，建议大家关闭ADSL Modem的路由功能，因为在配合无线路由器时，ADSL Modem的路由功能完全是多余的。假如不知道如何关闭ADSL Modem的路由功能，那么也可以先拔下ADSL Modem，此时就可以登录无线路由器。随后，在无线路由器中将内部IP地址更换一个网段，这样就不会与ADSL Modem冲突了。当然，部分无线路由器无法更换内部IP网段，此时就只能关闭ADSL Modem的路由功能了。

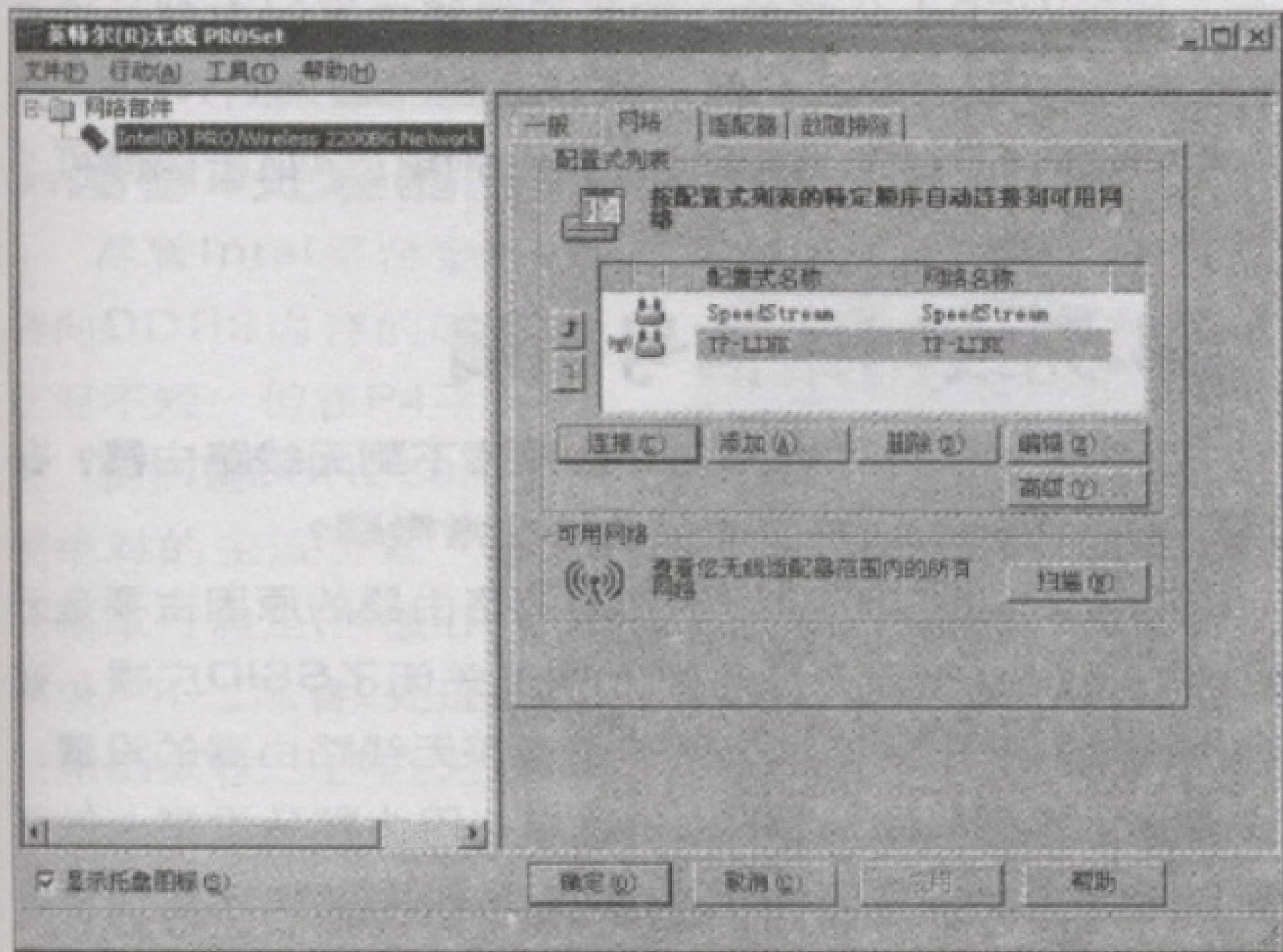
三、无线网络应用释疑

笔记本电脑使用无线网卡的客户端软件还是选择Windows自带客户端？怎样提高无线网络的下载速度？如何提高无线网络的安全性？信号微弱或者找不到无线路由器该怎么办？

在我们实际应用WiFi无线网络时，有时会遇到各种难以预计的问题。事实上，无线网络和传统有线网络之间的差别并不大，这些问题在以往使用有线路由器时也会碰到。对于家庭用户而言，掌握一些常见故障的解决方法非常有必要。

1.选择哪种客户端软件合适

典型疑问：很多无线网卡都有自己的客户端软件，比如迅驰笔记本就有驱动和软件一体化的工具。那么，在安装好Windows XP+SP2的情况下，到底使用Windows自带的工具还是无线网卡专用的客户端软件？另外，为什么配置好无线网络后，连接指示灯一切正常，但就是无法上网？



Intel为迅驰本本提供的无线网卡专用客户端软件

在无线网卡有专用客户端软件的情况下，应该说选择专用客户端软件是最好的，这往往能根据产品的特点进行优化。因此，建议大家取消Windows XP配置无线网络的功能。要做到这一步并不困难，首先进入"网上邻居"→鼠标右键→"属性"→"无线网络连接"→鼠标右键→"属性"→"无线网络配置"标签，然后把"用Windows配置我的无线网络配置"前面的小勾去掉，这样就可以用专用软件配置无线网卡了。

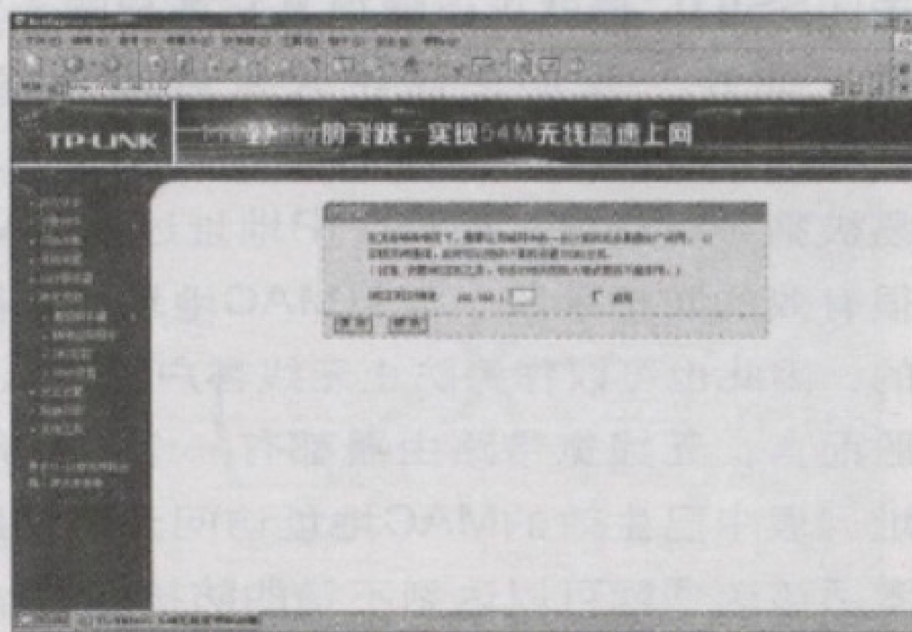
假如发现使用专用客户端软件还是无法无线上网，那么就得检查路由器与宽带网Modem的连接是否正常，并且确保无线网卡顺利分配到IP地址。有时因为无线网卡自己指定的DNS，导致能登录QQ和股票软件，却无法顺利上网。面对这种情况，问题完全出在DNS域名解析，而网络连接没有任何故障。此时，正确的解决方法应当是禁用所有有关的手动设置，包括IP地址、子网掩码、DNS服务器等全部采用默认的自动分配选项。

2.BT下载速度偏慢的解决方法

典型疑问：使用了无线宽带路由器之后，无线网络在BT下载时速度很慢，怎样才能让设备下载提高速度？

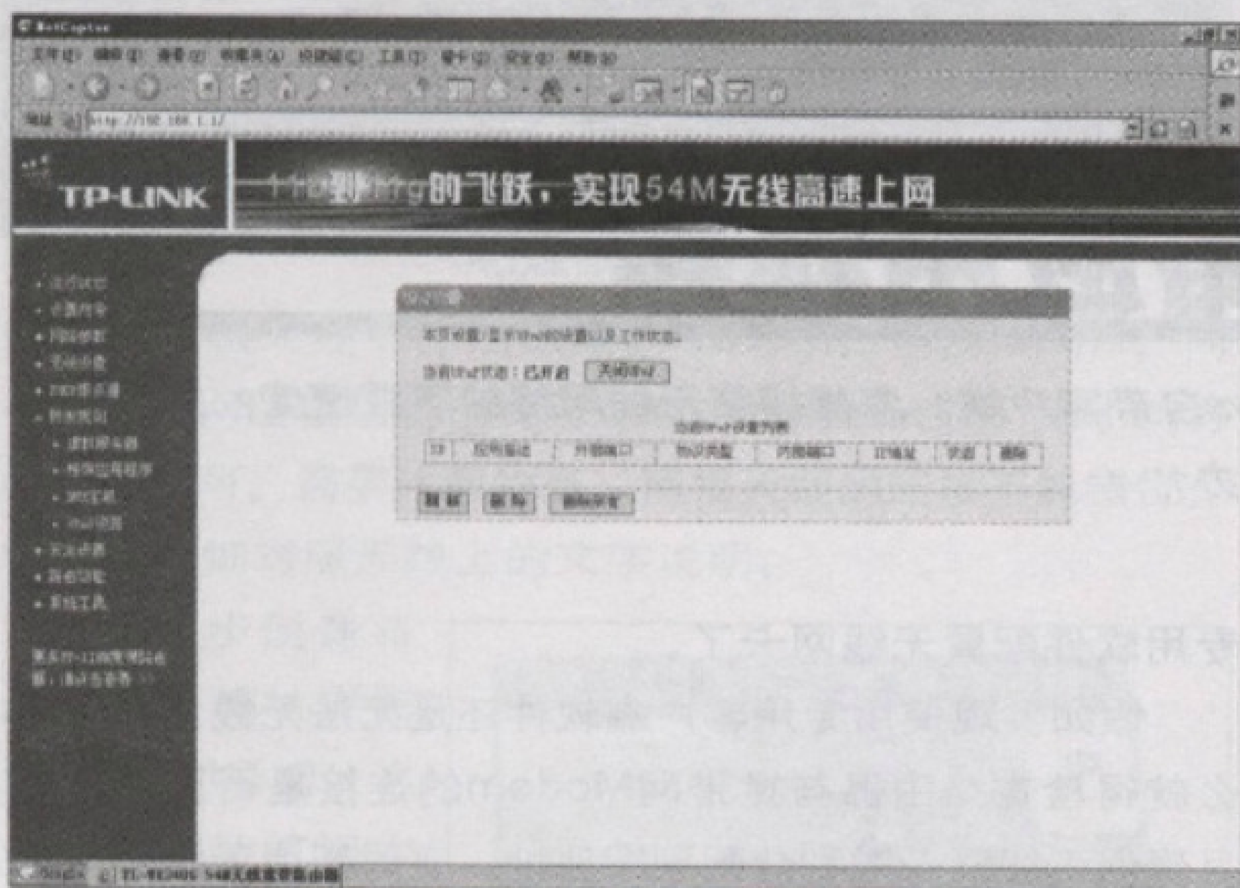
造成BT下载速度偏慢的因素有很多，诸如操作系统连接数限制和种子因素以及宽带运营方问题，我们在此不一一详述。首先，建议大家打开无线路由器的NAT功能。NAT是一种把网络内部IP地址映射成Internet合法IP地址的技术。当网络内部分配了私有IP地址而不能直接访问Internet时，NAT可以把局域网内部的IP地址翻译成外部的合法IP地址以实现Internet共享接入。

为了彻底避免路由层面以及内置防火墙的问题，使用DMZ主机功能可把无线局域网上的一台或多台计算机开放给Internet，此时局域网内其它需要更高安全性的电脑不受影响。该计算机设置为DMZ主机后，不再受到防火墙的保护，但其它计算机则相对更为安全。事实上，我们在使用P2P下载（BT等）以及



打开无线路由器的DMZ主机功能

游戏时也要经常使用DMZ功能，因为P2P和游戏应用常常要求不受限制的双向通讯，通过把一台电脑开放为DMZ主机而轻松实现LAN网内所有电脑与WAN的全方位连接。每个DMZ电脑都需要一个不同的广域网IP地址，多数无线路由器只支持1台DMZ主机，少数中高档无线路由器支持多台DMZ主机，但需要有多个广域网IP地址支持。目前家庭用户的宽带网多数只能分配一个IP，因此家庭级无线宽带路由器是否支持多台DMZ主机显得并不是很重要。



打开无线路由器的UPnP通用即插即用功能

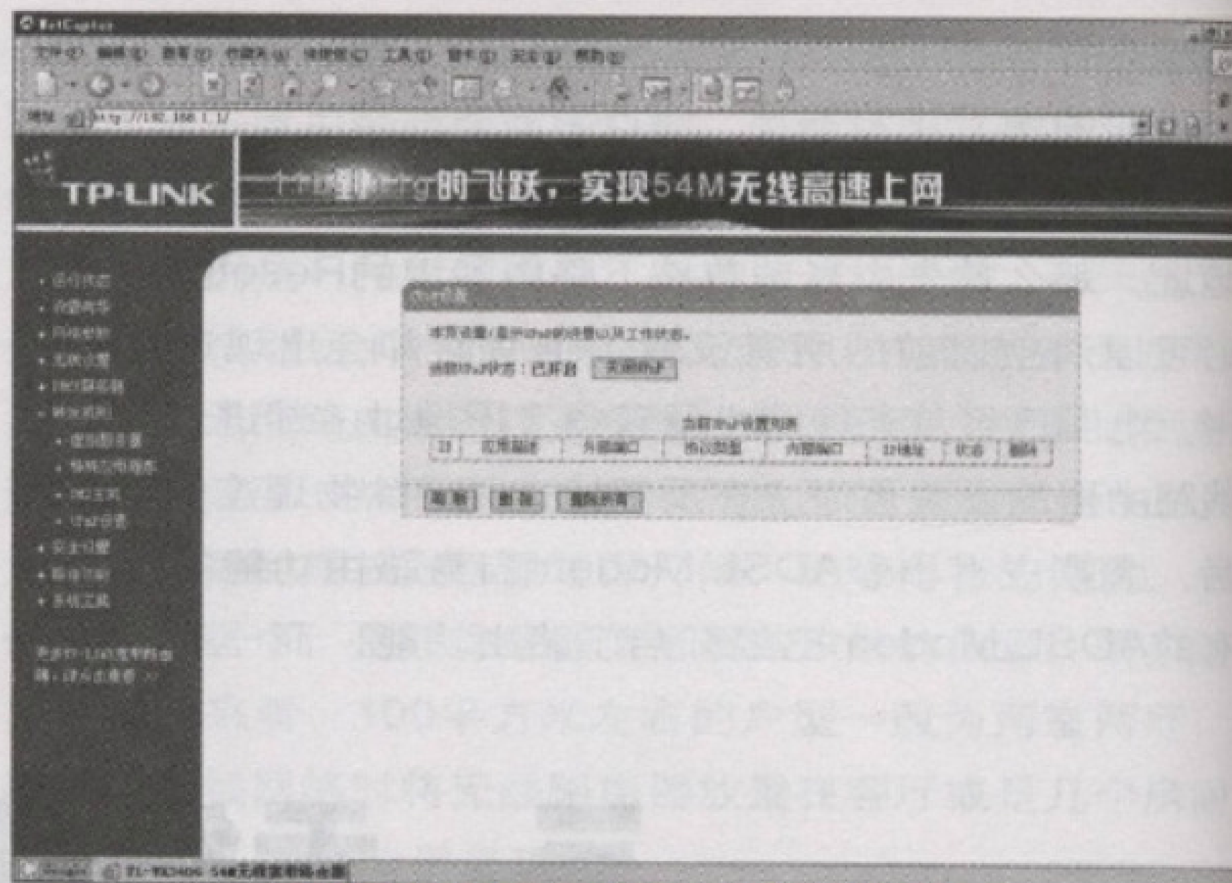
此外，UPnP通用即插即用也很值得大家关注，它基于TCP/IP协议和针对设备彼此间通讯而制定的新Internet协议，用于常见对等网络连接的体系结构，使相关的设备和软件通过自动端口映射彼此可自动连接和更好地协同工作。很多用户都发现安装了无线宽带路由器后BT下载或是电驴的速度变得很慢，而一旦开启UPnP通用即插即用功能，则基本可以解决这一问题。与DMZ主机相比，UPnP通用即插即用功能显得更为保险，不会因为便捷性而彻底忽略安全防护。不过UPnP通用即插即用功能在Windows 9X操作系统下无法发挥作用，这是唯一的不足。

3.如何让无线上网更加安全

典型疑问：无线网络毕竟有被截获的危险，而且容易被其它用户所使用，有什么方法可以确保无线网络的安全性呢？

为了避免直接自己的无线网络被他人使用，最好的方法便是关闭无线路由器的SSID广播。正如我们前面所介绍的，SSID好比是客户端连接无线路由器的密钥，因此关闭SSID广播就可以使得其它客户端无法找到无线路由器。此外，我们还建议大家修改无线路由器默认的SSID，因为市面上的无线路由器就只有几大品牌，很容易被猜中默认值。此外，IP地址过滤和MAC地址过滤是很有效的防护手段，而且MAC地址对于网卡而言是唯一的，因此也可以作为防止无线客户端侵入的辅助手段。一般而言，无线宽带路由器都有一个“仅允许已设MAC地址列表中已生效的MAC地址访问无线网络”选项，只要激活该选项就可以达到不错的防护效果。

然而，很多用户担心的并非是无线网络被侵入，而是



MAC地址过滤可以有效防止非法侵入

数据在无线传输时直接被截获。到目前为止，困扰无线网络的安全因素还是有很多方面，在更为安全的WiFi版本IEEE802.11i标准发布之前，无线网络的安全性仍然得不到完全的保证。但如果能采取多种安全的策略和技巧，我们可以加大入侵者攻击WiFi局域网络的难度，使得他们望而却步。IEEE802.11b、IEEE802.11a以及IEEE802.11g协议中都包含有一个可选安全组件，名为无线等效协议（Wireless Equivalent Privacy，WEP），它可以对每一个企图访问无线网络的人的身份进行识别，同时对网络传输内容进行加密。对于民用范围而言，WEP的作用还是相当明显。

大多数无线路由器都建议使用至少支持40位加密的WEP，但通常还支持128位甚至256位选项。对于需要保密的无线网络，具备128位加密功能的设备应该视为最低配置。在试图同网络连接时，客户端设置中的SSID和密钥必须同无线路由器匹配，否则将会失败，对于用户而言，使用WEP十分简单。购买无线路由器时自然认准具有128位WEP的产品，然后通过浏览器登录到WEP设置一栏，将WEP指定为128位，再分别填上4组密码即可。

4.无线网络信号微弱

典型疑问：无线网卡为什么搜索不到无线路由器？在搜索到的情况下，为何显示信号非常微弱？

造成无线网卡无法搜索到无线路由器的原因主要是无线路由器没有开启无线功能，或是关闭了SSID广播。在确保无线网卡正常的状态下，请调整无线路由器的设置，或者直接将无线路由器Reset重启，因为默认设置一般都开启无线功能并打开SSID广播。而如果发现无线信号非常微弱，那么由于受到障碍物的阻隔，此时只能调整无线路由器的位置。此外，同样是2.4GHz频段，IEEE 802.11g传输能力要明显强于IEEE 802.11b，如果发现IEEE 802.11b的型号很微弱，那么可以考虑更换无线网卡和路由器。当然，使用无线AP进行桥接也是不错的方案。所谓桥接，可以直观地理解为扩展无线网络型号范围，部分无线宽带路由器也支持无线桥接功能。唯一的缺点是，使用无线AP的成本比较高。

极速狂飙——高频内存选择指南

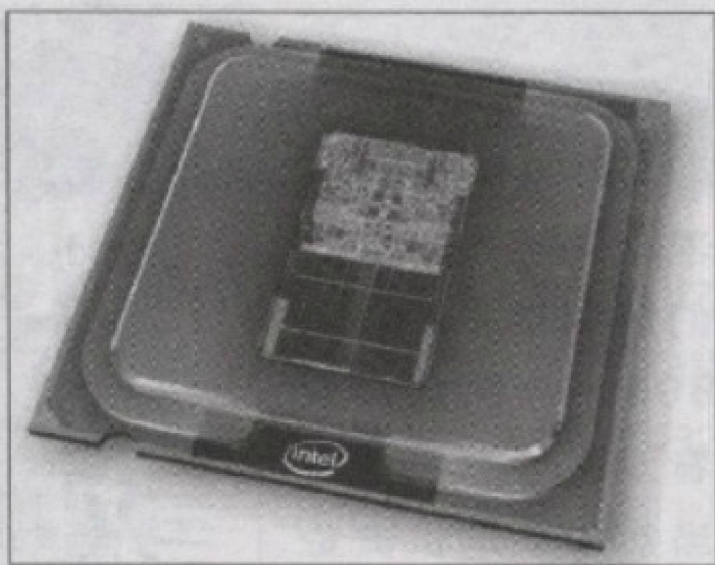
■晶合实验室 魔之左手

前言：内存的DDR王朝持续了6年多时间，虽然期间SDRAM和RAMBUS分别占据着一定的市场，但却没有能动摇它的地位。但在2006年中，随着AMD推出AM2接口处理器，DDR王朝终于结束了统治，最终让位给同出一门的DDR2。然而给DDR内存最终一击的，却是DDR2 667/800内存迅速窜升的性价比。不仅是AM2处理器，Intel酷睿2也开始对内存频率提出了更高的要求，因此DDR2 533随着DDR内存一起被抛弃，DDR2 667/800毫无疑问成为了2006年末的市场热点。

对于两款价格虽有一定差异，但差价却不足以遏制人们购买欲的产品，用户应该如何取舍？DDR2 800在目前的系统中是否能表现出符合它频率的性能，是否只要追求高频率就能获得高性能呢？AMD的64位CPU集成内存控制器对内存的搭配和超频有没有影响呢？我们将通过测试来寻求这些问题的答案，为用户的选择提供参考。

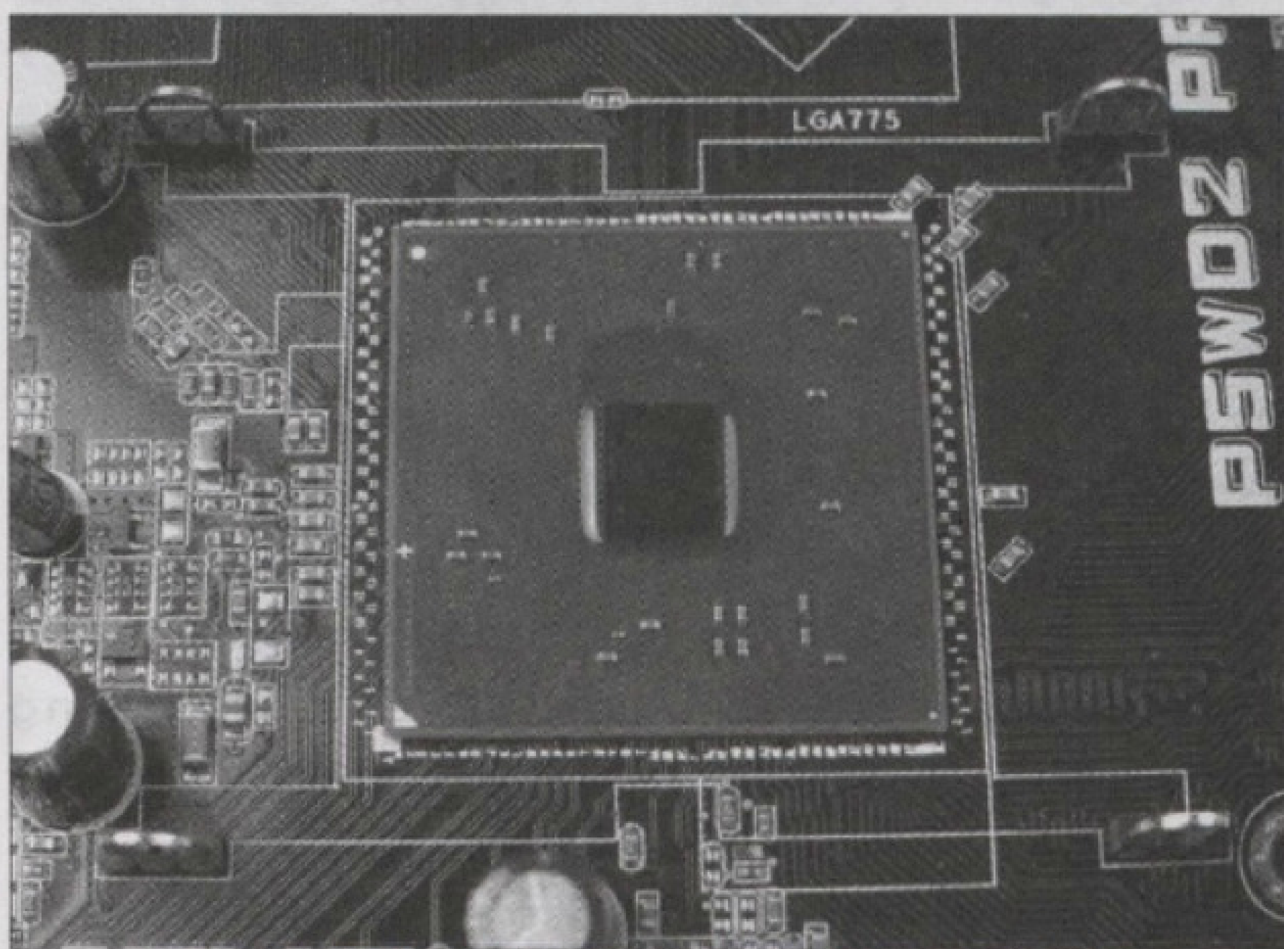
Intel平台篇

1.酷睿2处理器的内存选择



尽管Intel平台全面转向DDR2内存的时间已经不短，但在P4平台上，仍然是DDR2 533占据绝对的主流位置，而且基本可满足P4核心的需求。不过酷睿2处理器采用的新核心已经无法满足于DDR2 533那点可怜的带宽了，更高端的内存是必然的选择，因此DDR2 667成为它的最低内存要求，双通道DDR 667可提供10GB/s以上的带宽，同时DDR2 800也成为Intel 965/975芯片组的正式支持规格，其带宽达到了12.8GB/s。

目前的Intel平台仍然将内存控制器设计在北桥芯片中，其双通道内存控制器就是在北桥芯片中集成两个可以独立工作的内存控制器，CPU能分别通过任一内存控制器对对应的内存进行寻址和读写操作，在安装了相应的内存后，就在理论上实现双通道内存控制，使内存有效位宽增

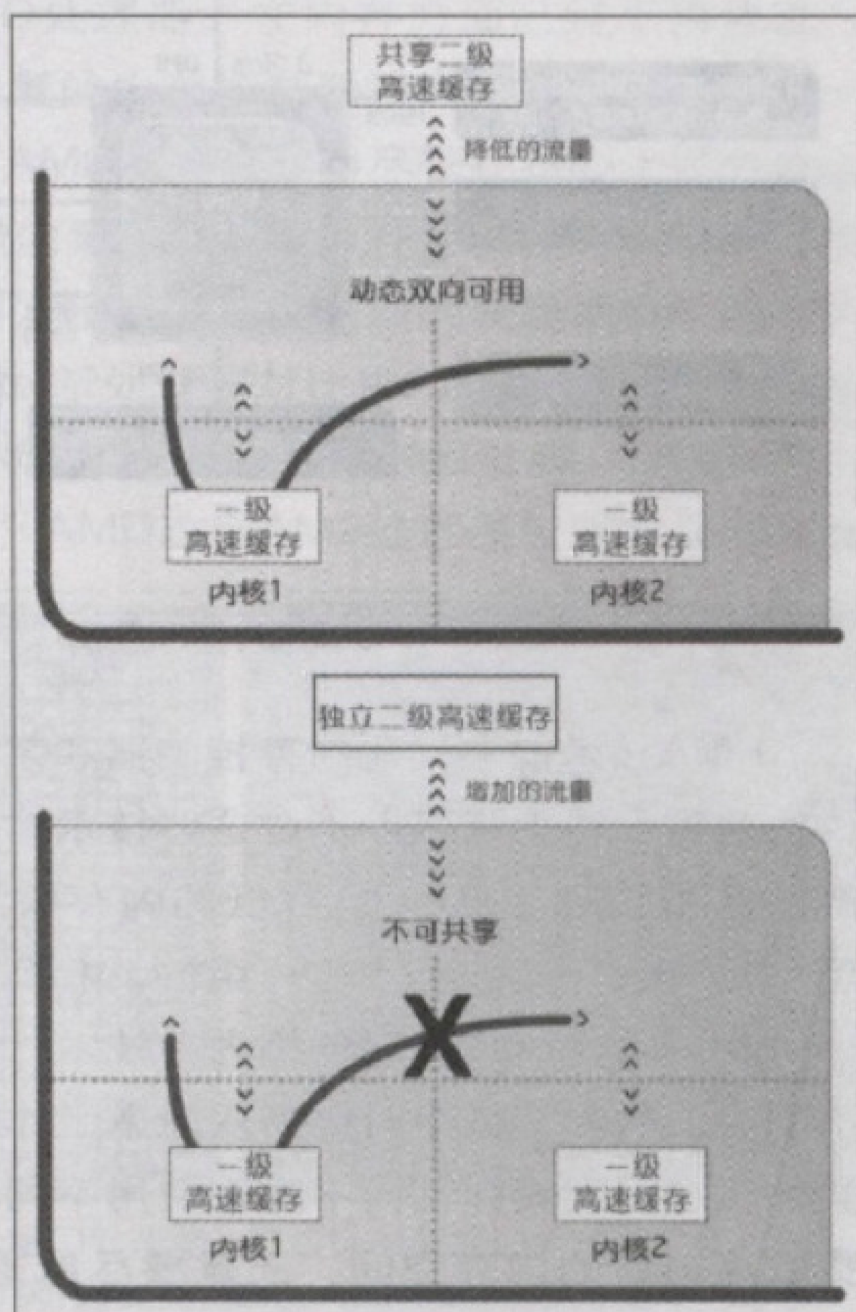


可支持1066MHz外频和双通道DDR2内存的Intel北桥芯片

加到128b，相对于64b的单通道内存控制，在同样的内存速度下其可用带宽自然增加了一倍。

2.酷睿的内存架构设计

由于Intel平台的处理器-内存数据交换需要通过北桥，这给处理器和内存间的通信带来了较高的延时。Intel为了降低这种设计带来的影响，在Core处理器微架构中采用了共享二级缓存设计和巨大的二级缓存设置，它的两个核心共享4MB二级缓存。采用共享缓存可以提高缓存容量的利用率，当其中一个

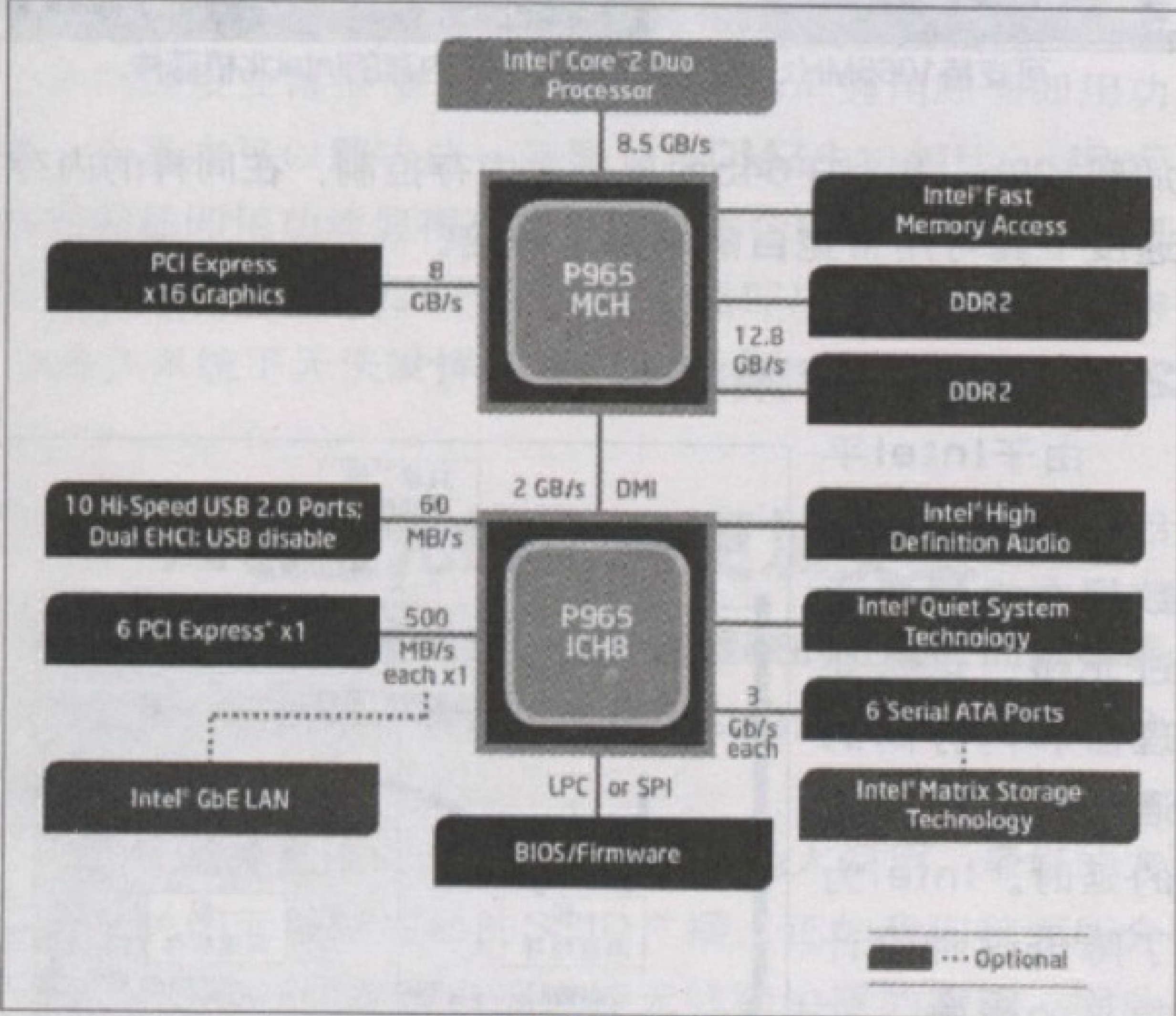


共享二级缓存的示意图

核心空闲时，另一个核心可已使用全部4MB缓存，同样有效提高了系统性能，另外共享的二级缓存也可减少缓存数据一致性对缓存性能所造成的负面影响。

和P4双核产品不同，Core双核心可不通过北桥进行数据连接，其第一级缓存可直接对传数据，相对于使用北桥的前端总线带宽要大得多，而且不会占用与其他设备的通信带宽。在Core的每个核心分别内建一组指令及两组数据预先撷取器，而共享的二级缓存控制器内建两组可动态分配到不同核心的数据预先撷取器，可根据应用程序数据的行为，进行指令与数据的预先撷取动作，让所需要的内存地址数据尽量存放在缓存之中，减少存取内存的次数，而改进的内存相关性预测技术及预取单元也可弥补不集成内存控制器带来的损失。

在Intel为酷睿2处理器准备的965和975芯片组北桥内存控制器中，加入了Fast Memory Access（FMA）技术以提升其内存性能。FMA技术将包括以下几项特点：（1）"Just In Time Command Scheduling"，通过监视所有未允许访问的动作，允许安全、有效的重叠使用内存总线中的指令。（2）"Out of Order Execution"，监视系统内存未决请求，允许跳跃记录，可以更好地利用已打开的内存页面，并降低延迟和增加带宽。（3）"Opportunistic Writes"，监视系统请求，当内存空闲时发出未决请求，使内存数据流更有效率。（4）"Clock Crossing Optimizations"，可确保数据以高效率进行传输，使数据在两个频率域之间第一个可用的时钟相位中传输。



i965芯片组示意图

FMA技术能够优化内存控制器和系统内存之间的数据传输效率，减少延迟，不过这些技术对内存模组的要求较高，品质较高并且Rank数低的内存模组比较容易稳定实现。另外，965和975芯片组的北桥继续支持Intel Flex Memory Technology（伸缩内存技术），允许电脑在使用不同容量的内存模组时维持双通道工作模式，让系统配置的升级空间更具弹性，不过在使用不同容量的内存时会浪费较高容量的内存空间，还是要尽量避免。

3.升级前景

由于Intel把内存控制器集成在北桥芯片中，可在不改变处理器设计的情况下支持新类型内存，例如在DDR过渡到DDR2平台时，Intel进行了较为平滑的过渡，但AMD却需要进行大张旗鼓的更换，而且只能从新装机用户中寻求AM2用户。在新一代DDR3内存逐渐崭露头角的今天，如果再次进行内存更新，Intel在内存升级方面的优势还有再次发挥的可能。

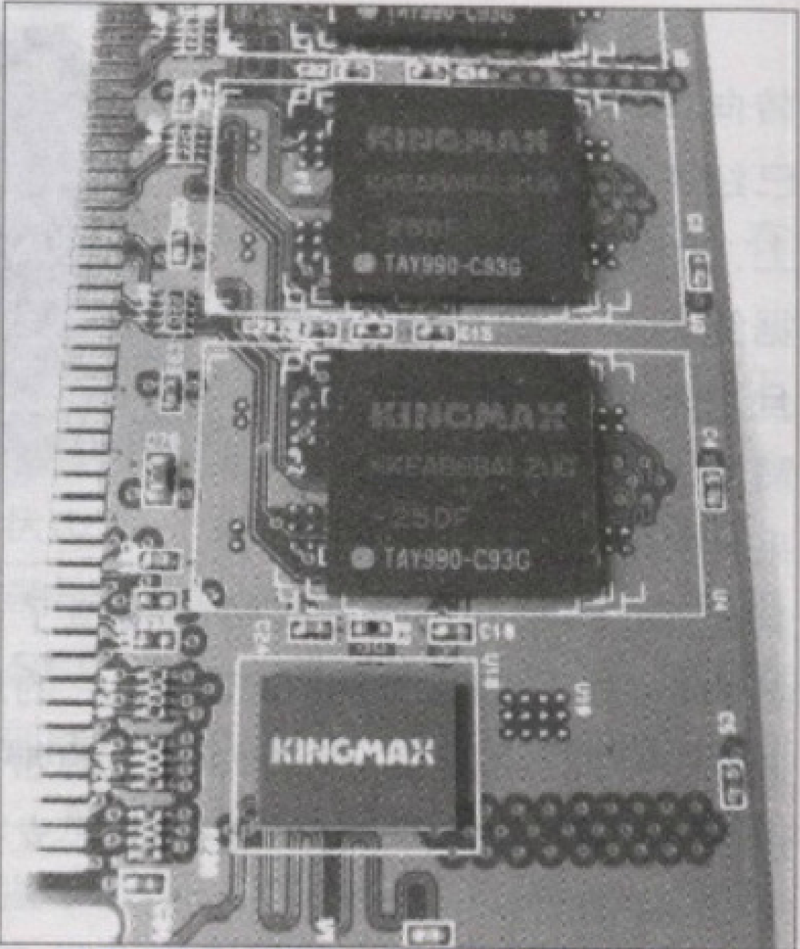
4.实际测试

在实际测试中，我们采用Intel Conroe X6800（实际主频2.93GHz）和Intel原厂975X主板，测试结果如下表：

测试项目	威特AMP-X DDR2 800	威刚红色威龙DDR2 800	威刚红色威龙DDR2 667	Kingston DDR2 667
内存工作时序	5-5-5-16	5-5-5-18	5-5-5-15	5-5-5-15
容量	单条512MB	单条512MB	单条512MB	单条512MB
PCMark05 Memory	5891	5889	5719	5718
Super π（104万位）	17秒	17秒	17秒	17秒
SiSoft Sandra 2005 Memory Int	5574MB/s	5533MB/s	5231MB/s	5233MB/s
SiSoft Sandra 2005 Memory Float	5569MB/s	5520MB/s	5236MB/s	5232MB/s
Cachemen Memory Read	5635.7MB/s	5618MB/s	5187.2MB/s	5197.1MB/s
Cachemen Memory Write	1941.5MB/s	1907.6MB/s	1731.7MB/s	1476.7MB/s
ScienceMark2.0 Memory	5121.72MB/s	5100.13MB/s	4866.59MB/s	4867.59MB/s
DOOM3	194	193.2	190.3	190.2
Half-Life2 (Canals)	294.08	293.4	291.63	290.91

5.酷睿2平台的内存选择

从上面的测试我们可以看到，尽管酷睿2平台的533MHz外频带宽和P4 XE相比没有明显提升，但更快速的核心让它对内存需求表现得非常强劲。不过在采用DDR2 800后，尽管性能有一定提升，但和使用DDR2 667相比幅度确实非常小，而且主要表现在一些理论性能的测试方面，在实际应用中的差距甚至小于2%。



采用了2.5ns颗粒，完全可以稳定运行在DDR800状态下的内存

虽然目前DDR2 667和DDR2 800的价格差距并不大，但我们认为选择DDR2 800内存在目前来看没有什么必要，当然如果购机资金确实有一定的富裕，选择DDR2 800为未来可能的升级作准备也未尝不可，但更稳妥的方案我们认为是选择更加高档的DDR2 667产品，它们可能为用户提供更低的延迟、更好的散热和更稳定的运行状态。而从目前的测试经验看，一些大厂的新型DDR2 667产品完全可以稳定地运行在

DDR2 800状态下，甚至其颗粒的实际标号便是2.5ns，而非运行在333MHz的3ns颗粒。

6.内存选择对超频的影响

因为内存控制器和处理器的分离，对于酷睿2处理器来说，它完全可以在外频较低的情况下使用远高于处理器FSB频率的内存，获得更高的带宽，当然这些带宽是否能用得上，或者说效率有多高就另说了。而在超频使用中，因为可以固定内存频率而进行处理器的独立超频，内存的超频能力不会对处理器超频造成大的影响。

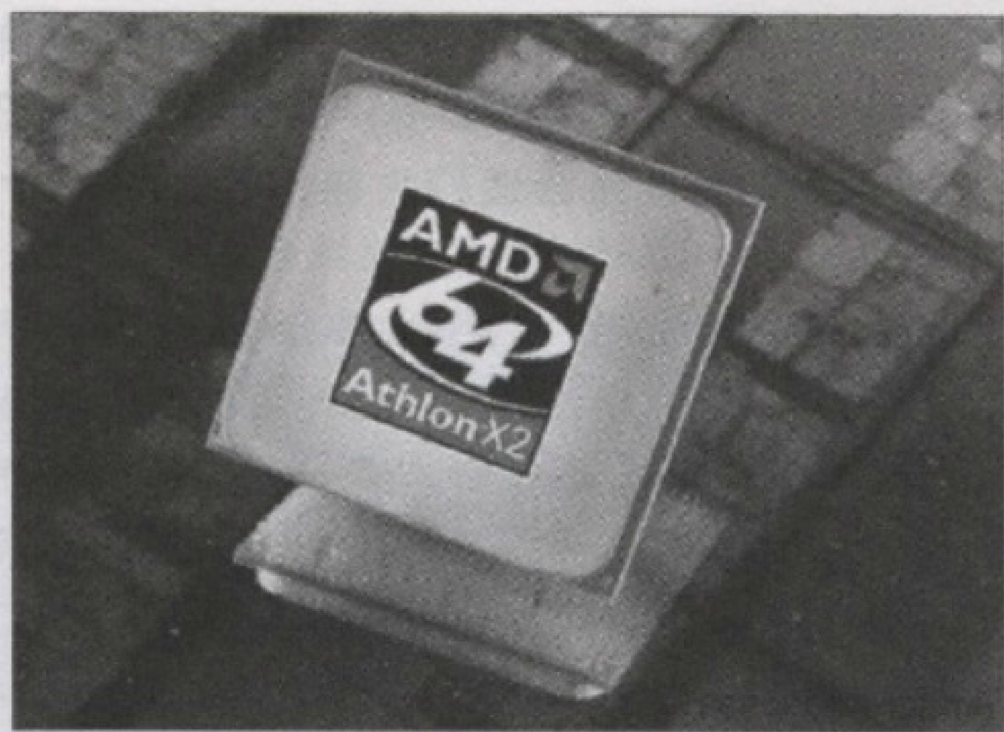
从我们以往的经验来看，相对于固定分频方式来说，Intel处理器超频后会出现内存/处理器分频混乱的情况，对性能和稳定性有一定的影响，但在一般测试中表现得并不明显，只有进行大幅度超频时才能察觉。

AMD平台篇

1.AMD为何要采用DDR2内存

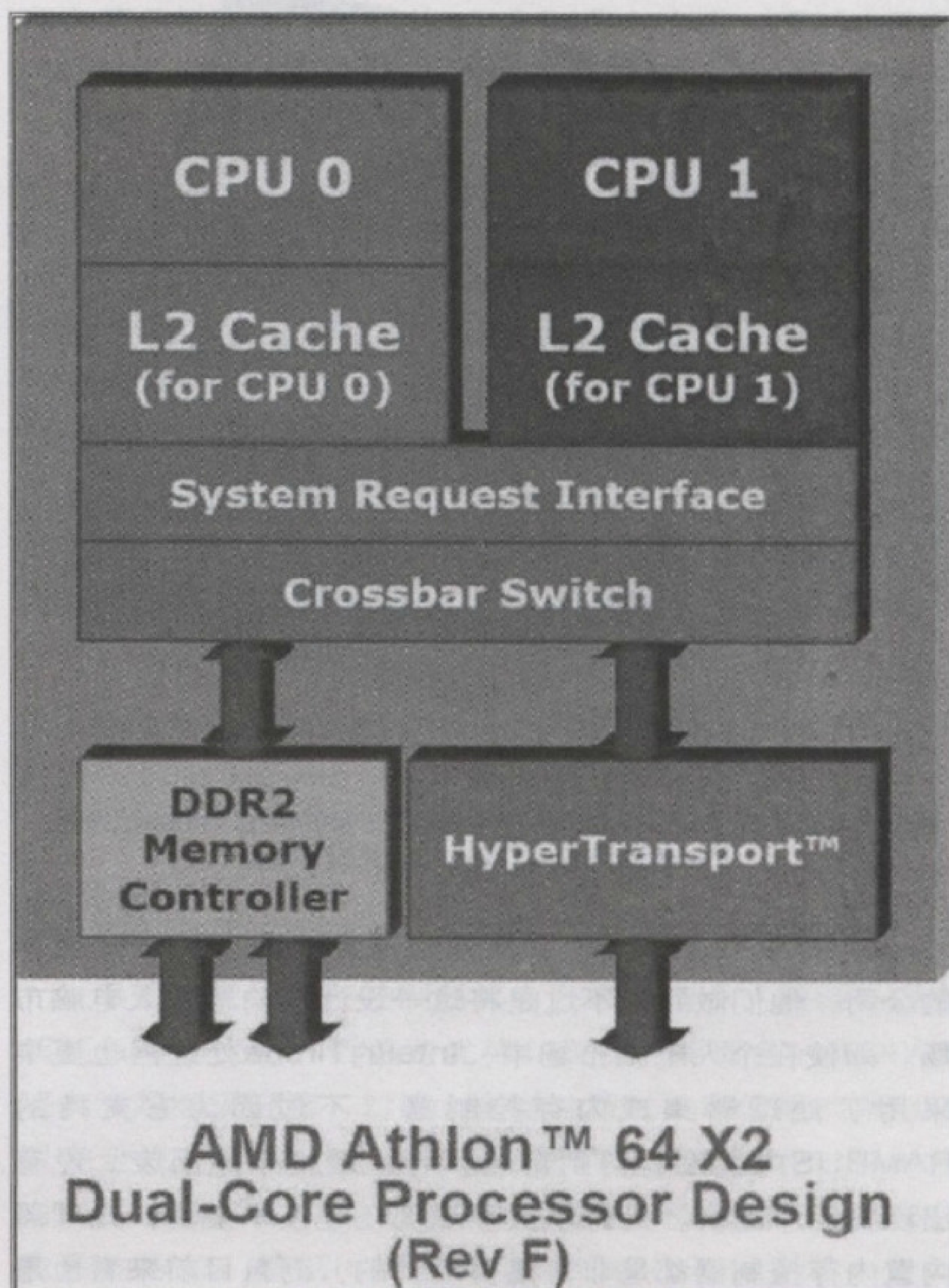
DDR2优势和缺点都非常明显：虽然DDR2内存提高了带宽，但此前由于其延时比DDR内存还大，因此DDR2 533给人一种高频低效的印象，几乎要走上RAMBUS内存的老路，但又是什么造成了AMD也义无反顾投向了DDR2内存呢？

我们知道相对于通过北桥芯片的内存控制器，处理器集成内存控制器的延迟很低，它对内存的延迟参数也就更加敏感，这正是AMD曾经一度对DDR2内存嗤之以鼻的原因。但新一代DDR2内存的出现改变了这种状况，首先是主流DDR2内存的延迟参数已经下调了很多，而且DDR2 667/800甚至是DDR2 1066等高频DDR2内存大量出现并逐渐走向主流价位，DDR2内存完全可以通过高频率弥补高延迟参数。例如DDR2 667的频率达到DDR400内存1.66倍以上，因此延迟即使达到了5个时钟周期，即15ns，实际响应时间也相当于普通DDR400内存的3个时钟周期，同样是15ns，并不会造成内存性能比前代产品降低的结果，更何况DDR2 800/1066内存实际延迟要明显小于DDR400内存。



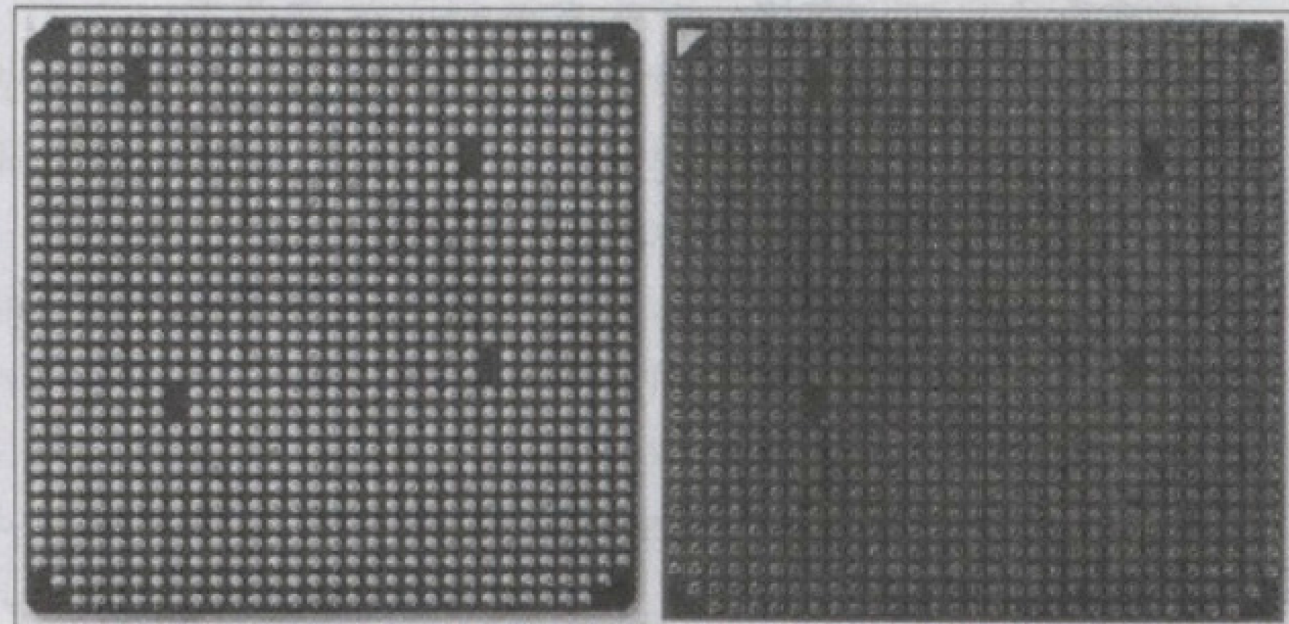
考虑到AMD的AM2处理器在CPU内部集成了内存控制器，所以其高带宽、极低延迟的优势在内存控制方面将领先于Intel最新的DDR2平台，而且担心延迟问题的AM2处理器直接提供了对DDR2 667内存的支持（当然也兼容DDR2 533内存，但并不建议采用）。

2.AM2集成内存控制器的特点



K8双核处理器内置的内存控制器

早期的内存控制器全部都集成在主板的北桥芯片中，从K8处理器开始，AMD将这一传统进行了改变，那就是把内存控制器直接集成到CPU核心中。如今已经完全步入K8核心时代的AMD处理器，在内存方面已经不再依靠芯片组的支持，其内置的内存控制器让它在内存性能方面一直拥有明显优势。AM2接口处理器尽管在核心上没有什么大的变化，但凭借内置的DDR2内存控制器，在和Intel酷睿处理器的对比中，还是以相当明显的差距赢得了内存带宽测试，这是与Intel新处理器对比中AMD处理器少数胜出的项目之一。当然DDR内存使用184根针脚，DDR2内存则使用240根针脚，AMD改变AM2处理器针脚定义才能支


左边是“老式”940针接口处理器，左边是AM2接口处理器，我们可以明显看到针脚排列上的变化，但针脚数完全一致

持双通道DDR2也是无奈之举，而且基本保持针脚数并尽量减少对核心设计的改变已属不易。



据说这就是集成了内存控制器和图形处理器的600MHz Timna处理器，Intel准备用它来打造600美元以下电脑

AMD并不是第一个采用处理器集成内存控制器技术的公司，他们做到的不过是将这一设计推向了个人电脑市场。即使在个人电脑市场中，Intel的Timna处理器也更早采用了处理器集成内存控制器，不过因为它支持的RAMBUS内存没有得到市场认可，最终半途而废，没有出现在用户面前。无论从实际表现还是技术上讲，处理器内置内存控制器都是非常值得期待的，而且目前来看也是处理器的发展方向之一，Intel同样有意将这一技术加入其未来的处理器中。

3.关于内存的实际运行频率

习惯了芯片组决定内存规格的人们也许很难接受一个无法调节内存速度的主板，特别是对于超频用户，但更加让人烦恼的是，由于AM2接口处理器采用了具有多种频率的DDR2内存，相对于DDR400内存来说变数要多得多，它必须确定内存频率与处理器频率的分频，才能正常使用多种规格的DDR2内存，当然也许强制某频率的处理器只能使用某频率的内存会更简单，不过AMD暂时还并没有这样做，但随之也带来了更大的问题。

在很多AM2处理器测试中，我们会发现尽管BIOS中显示了安装的内存频率，但通过一些专用的软件观察，却可以看到内存运行在很奇怪的频率上，这就是AM2处理器针对内存频率进行分频造成的结果。例如我们本次测试使用的FX 62处理器，实际运行频率为2.8GHz，这一频率于DDR2 533/667/800的实际运行频率：266MHz/333MHz/400MHz的倍频为10.5/8.4/7，为了保证稳定运行，内存的倍频需要被取整，同时为了保证运行，其频率只能低于额定频率，所以在实际使用中，它采用的倍频为11/9/7。因此对于FX 62来说，它在使用DDR2 533/667/800内存时，内存工作频率为254.54MHz/311.11MHz/400MHz，如果按照这时候的频率为它们定义，实际上是DDR2 509/622/800。在其他主频的处理器中也会出现类似的现象，大概的对比表如下页所示。

从下页的对比表中可以看到，在大多数的情况下，AM2处理器使用的DDR2内存并非都工作在其标准频率下，大部分情况下明显偏低，因此在选择处理器时最好能根据其频率选择最合适的内存。

什么是DDR3内存？

在文中我们多次提到了针对AMD和Intel内存架构的升级潜力问题，这里我们主要指的便是已经呼之欲出的DDR3内存。

2002年6月28日，JEDEC就宣布开始开发DDR3内存标准，但直到最近，各个内存大厂才宣布相关产品开发成功并逐渐进行量产。作为DDR2的接班人，从名称可以看出DDR3内存仍然是一种“改良”的产品，而非全新内存类型。DDR3将进一步提升频率，达到DDR2速度的两倍。其供电电压从DDR2标准的1.8V降到1.5V，功耗降低高达30%，

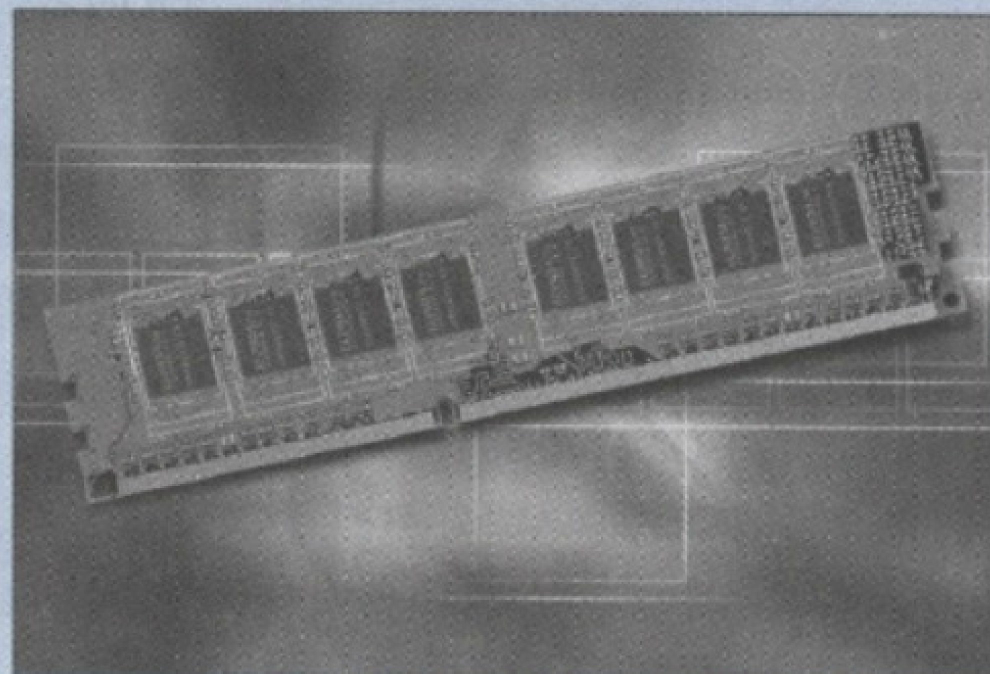
我们可以针对DDR2来对照DDR3内存特点：

1.DDR3采用8b预读取设计，DDR2为4b预取，这样DRAM内核的频率只有接口频率的1/8，DDR3-800的核心工作频率只有100MHz，因此更有利于提升频率。

2.采用点对点的拓朴架构，减轻地址/命令与控制总线的负担。

3.采用更先进的100nm以下生产工艺，将工作电压从1.8V降至1.5V，增加异步重置（Reset）与ZQ校准功能。

在这些新增功能中，很多是用来进行节能或者容错操作的，与用户的关系并不大，但是我们注意到它的控制方式有了一些改变，所谓点对点方式，即一个内存控制器将只与一个内存通道打交道，而且这个内存通道只能一个插槽。这样的设计不仅是减轻地址/命令与控制总线的负担，而且从其描述看，应该会使4通道甚至更高并行通道内存架构变得更容易实现。


厂商已经推出了各种DDR3内存进行测试

CPU主频 (GHz)	DDR533倍频 (MHz)	DDR667倍频 (MHz)	DDR800倍频 (MHz)
1.8	7	6	5
2.0	8	6	5
2.2	9	7	6
2.4	9	8	6
2.6	10	8	7
2.8	11	9	7
3.0	12	9	8

CPU主频 (GHz)	DDR533实际频率（MHz）	DDR667实际频率（MHz）	DDR800实际频率（MHz）
1.8	257	300	360
2.0	250	333	400
2.2	244	314	366
2.4	266	300	400
2.6	260	325	371
2.8	254	311	400
3.0	250	333	375

4.AM2内存子系统的缺陷

当然处理器集成内存控制器也并非是完美的解决方案，首先是升级成本问题，对于处理器和主板、芯片组厂商来说，这也许并不是大问题，甚至是个更好的赚钱方式，升级CPU需要更换内存，进而需要更换主板，或是升级内存需要更换CPU，同样需要更换主板，而芯片组厂商则可以简化设计，用一个芯片支持数代的处理器会变得非常简单。但对用户来说，处理器、主板和内存成为整体，除非进行容量或频率的升级，否则任何一个部分的类型变化都要导致三大件的全面更新，因此升级的成本要高一些。

在另外一些用户关注的超频性能方面，由于AMD的内存控制器是集成在CPU内部，因此内存的工作频率与CPU频率直接挂钩，而且不能进行独立的异步设置，在超频时内存的频率同CPU的外频一起升高，一旦超过内存的承受能力就会导致内存无法工作，这会大大限制处理器的超频能力。

5.实际测试表现

在实际测试中，我们选择了高端的Athlon64 FX62处理器，采用不同频率的内存进行测试。

测试项目/内存类型	DDR2 533	DDR2 667	DDR2 800
容量	512MBX2	512MBX2	512MBX2
Super π（104万位）	32.266	33.187	32.187
SiSoft Sandra 2007 Memory Int	6532	6630	7725
SiSoft Sandra 2007 Memory Float	6557	6566	7675
DOOM3 (Low Quality 640X480)	154.5	146.6	157.2

很明显，DDR2 800内存的表现最为出色，但相对而言，DDR2 667的测试成绩大失水准，甚至低于DDR2 533内存，这应该与其实际频率和标准频率相差太大有关，这正说明在为AM2处理器挑选内存时必须注意其实际运行频率，选择最适合的内存。

超频测试中，由于内存频率随之提升，以及高端处理器自身提升空间有限，因此超频幅度并不大，处理器外频和主频只能稳定在210MHz和2.94GHz左右。不过也正是由于内存频率随之提升，AM2系统超频之后的性能提升较为明显。测试结果如下表：

测试项目/内存类型	DDR2 533	DDR2 667	DDR2 800
实际频率	DDR2 534	DDR2 653	DDR2 880
容量	512MBX2	512MBX2	512MBX2
Super π（104万位）	30.828	31.562	30.625
SiSoft Sandra 2007 Memory Int	6898	6931	8136
SiSoft Sandra 2007 Memory Float	6853	6901	8090
DOOM3 (Low Quality 640X480)	162.2	154.0	166.1

我们可以看到，即使进行超频，DDR2 533和DDR2 667的频率也没有达到其实际频率，但DDR2 800的频率已经达到DDR2 880，毫无疑问会成为超频的阻碍之一。

总结

尽管外置的内存控制器具有升级负担小，减轻处理器超频负荷等优势，但这些优势却仅仅只能适合一些DIY发烧友和超频爱好者，对绝大多数注重性能和价格的用户来说完全没有影响，甚至有负面影响。而对比内存控制能力、系统成本等方面，处理器集成内存控制器无疑是未来发展的方向，相信Intel的相关处理器也开发到了一定阶段，也许过不了多久就会出现在用户面前。

对比AMD和Intel处理器，我们发现它们不同的内存控制方式带来了对内存的不同选择。Intel酷睿2处理器采用较为传统的FSB方式和芯片组北桥集成内存控制器，所以目前的DDR2 667内存便足以满足1066MHz外频Core核心的需求，处理器和内存的矛盾是北桥和FSB之间的数据拥挤和延迟，因此超频FSB和使用延迟更低的内存比使用DDR2 800内存更有意义。

而AMD处理器采用处理器集成内存控制器的方式，加上使用1GB/s的HyperTransport总线，对内存控制要优秀得多，完全可以吃掉DDR2 800提供的带宽，而且性能要明显高于DDR2 667内存，不过其分频的复杂性确实会让用户较为苦恼，也许AMD在处理器盒子上注明分频方式比较好些吧，不然就在选购相关处理器时查看一下本篇文章吧。而让我们都难以决断的则是AM2处理器的超频问题，是不是要选择分频后实际频率被降低的内存，来保证处理器超频后内存不会被同时过度超频？这个就需要超频爱好者根据自身的需求和系统状况、资金投入等进行选择了。



问题交流

编者按：“散热”和“防尘”，是电脑保养和维护时需要特别关注的问题，也是比较容易被忽视的问题。千里之堤，溃于蚁穴，细节方面应多多加以重视。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

读者 冯峰问：现在大屏幕液晶显示器价格下降了不少，打算近期购买一台，因为比较喜欢玩游戏，我比较关心液晶的响应速度问题，请问什么是“灰阶”响应时间？如何测试液晶显示器的响应时间呢？

答：通常液晶显示器的响应时间是指一个纯黑或纯白的像素从显示到消失所需全部时间的总和，这个时间包括“上升”和“下降”两个时间段。因为大部分显示画面都不会是纯黑或纯白的，而是彩色的，即由RGB三原色不同浓淡程度组合而成，而每个子像素浓淡程度的变化，就是所谓的“灰阶”（GTG），很显然灰阶响应时间要大大小于传统概念上的响应时间，我们不能将二者混淆。

液晶显示器响应时间很难在普通条件下进行准确测试，但我们可以用下面方法简单检测：在黑色背景下快速移动鼠标指针，或拖动文件窗口观察拖影现象，还可以快速转换不同背景色和移动带颜色的色块来全面检查不同颜色转换的响应时间，另外还可通过实际观看视频播放或游戏画面有无拖影来进行测试。最后提醒你注意，由于显示原理限制，液晶显示器的动态画面显示效果与CRT显示器相比还是有较大差异，如果你喜欢玩动感游戏，需斟酌一下。

四川 龚胜

读者 韩铭问：我打算过段时间把我的老显示器换为液晶显示器，因为要做平面设计，我比较关心液晶面板的色彩效果，请问现在市场上有些产品标明是真彩面板，感觉显示效果也很好，但为何其响应速度却并不是很快呢？

答：由于显示原理限制，液晶显示器在色彩还原上的确不能达到完美，我们通常用每一种色彩信道上能够显示的灰阶位数来描述面板的色彩位数。如果每个色彩信道能够显示256（2的8次方）级灰阶，便称其为8b面板，也就是所谓“真彩”面板；同样如果只能够显示64（2的6次方）级灰阶，则称其为6b面板，也就是伪真彩面板。市面上标称能显示16.2M（实际只能显示0.26M）色的液晶面板是通过软件插值技术来加强面板的色彩效果，这类产品尽管响应速度较快，但在实际使用时效果并不理想。

而标称能显示16.7M色的液晶显示器，才是真正的8b（真彩）面板。为了能够实际显示16.7M色，需要更先进的技术，如三星PVA技术、日立IPS技术、富士通的MVA技术、夏普ASV技术等，但同时由于这些面板技术工作原理的限制，响应时间很难做到8ms以下。可以说在目前的技术条件下，液晶显示器响应时间和显示色彩数还存在着“鱼和熊掌不可兼得”的遗憾。如何选择，要根据自己的实际需求来确定了。

四川 龚胜

读者 阿突问：我是个游戏爱好者，最近打算升级一下电脑的硬盘，有个问题想咨询一下，就是请问什么是NCQ技术？就玩游戏而言NCQ的实际价值大吗？

答：所谓NCQ就是“Native Command Queuing”的缩写，意为原生命令队列，支持NCQ技术的SATA硬盘在接收到系统传送过来的命令后，首先会对接收到的命令进行重新排序，排序后磁头将以更加高效率的顺序进行寻址，从而避免了磁头来回移动的时间损耗，也有效降低了磁头的磨损概率，以发挥硬盘的最高效率，使延迟最小化。NCQ技术是由TCQ（Tagged Command Queuing，标记命令队列）技术改进而来的，该技术最初主要用于SCSI硬盘。

目前绝大多数家庭用户并不能从NCQ技术获得切实的利益，NCQ几乎没有为桌面应用、游戏娱乐提供任何帮助。因为作为一项软件功能，NCQ需要主机操作系统及软件支持才能有所作为，可是目前PC环境中的操作系统和绝大多数应用软件在编写时并没有考虑到命令排队的需要，实际上就连SCSI的TCQ功能在PC环境中也没有多少用武之地。不过这种情况只是暂时的，支持NCQ是硬盘技术的发展方向之一，将来肯定能在桌面系统上发挥其技术优势。

四川 龚胜

读者 STSM问：我的电脑目前使用SATA一代硬盘，接口速度只有150MB/s，在玩一些较大的游戏时，感觉读盘速度较慢，拖慢了整个系统的性能，我打算将硬盘换为SATA二代硬盘，请问300MB/s的接口速度能比150MB/s快多少？

答：关于硬盘速度和其接口速度关系的问题，不少朋友存在一定的理解误区。实际上由于目前硬盘速度瓶颈并不在其接口速度上，在其它条件不变的公平对比下，接口速度的提升对硬盘性能基本没有影响。现在的SATA硬盘，最快的外圈传输率也不过才到150MB/s的一半，接口速度上到300MB/s的实际意义并不大，如果磁头不能以足够快的速度读取或写入数据，容量只有8MB左右的缓冲区很快就会被清空或填满，在一段足够长的时间里（即不是单纯的

客座专家 龚胜 苏旅

突发传输），300MB/s和150MB/s的性能差异基本上体现不出区别来。

其实从目前的情况看，在全面提升硬盘主轴转速还不现实的情况下，要较大幅度改善性能表现，加大缓存容量要比提升接口传输率有效多了。因此有条件的话，建议你选择缓存容量为16MB、转速为1万转的产品，而不必过多关心接口速度的问题。

四川　龚胜

读者　绯红的花问： *前段时间我买了台联想的ET980智能手机，其功能还算不错，但其本身未带备份工具，一些重要的资料，例如联系人、短信息、任务、邮件等，都无法通过内置程序进行备份，请问有什么好方法没有？另外我听说现在WM5.0推出了第3版，请问如何查看ET980的具体版本？*

答： 联系人文件可以直接备份，"我的设备"下面的"Pim.vol"就是联系人文件，用资源管理器可以将其拷出来，但不能直接覆盖回去。解决办法是先把ET 980里面的Pim.vol文件更名，再把备份出来的文件拷回去即可。另外大家可以通过Outlook和"智能手机工作室"二者结合，备份PIM的相关数据。强烈建议PPC手机玩家安装使用《智能手机工作室》这款软件，该软件是一款专为SmartPhone手机开发的管理工具，具有短信和联系人管理以及系统监视和管理功能。

要查看Windows Mobile设备版本，只需点击"关于"（Windows 开始/设置/系统），查看最后3位数，这就是你的Windows Mobile设备的所谓AKU（升级包）版本。目前Window Mobile 5.0最新升级包是Adaptation Kit Update 3.0。

四川　龚胜

读者　winnie问： *我有一个旧Maxtor 10GB硬盘，不论单独接到主板IDE接口或是并接双硬盘，都不能被识别。难道硬盘不能修复？有什么方法可以检查？还有我准备升级电脑，请问945和965芯片组主板是否能用我原有的DDR400内存呢？*

答： 硬盘不能被系统主板检测到的原因很多，如硬盘本身有质量问题，主板IDE接口或相关芯片损坏等都会导致此类问题发生。你可以把硬盘转接到另外的电脑上试试（替换法），看是否出现同样问题以判断故障原因。一般来说，硬盘如果出现坏道问题，是很难用软件工具处理的方式将其完全修复的。

945及965芯片组均为Intel公司推出的新型主板芯片组编号，其中Intel 965芯片组定位于目前主流芯片组市场，它支持最新的Pentium D 900系列及Conroe核心处理器，并支持双通道DDR2 800规格的内存，而此前推出的945芯片组则支持DDR2 667规格的内存，这2款芯片组并不支持早期的DDR内存。但VIA公司推出的与Intel 965同级的PT900芯片组，由于采用独有的Step Up技术，可以同时支持DDR 266/333/400及DDR2 533/667/800内存，是一种经济的DDR和DDR2共存方案，因此在主板升级之前可以考虑相关产品。

湖南　苏旅

读者　KIWI问： *我的操作系统进程里面突然多了几个奇怪的进程，比如Timplatform，还有就是一个叫Spoolsv的进程时常占用了99%的CPU使用资源，请问应该怎么解决这个问题啊？*

答： Spoolsv.exe占CPU 99%资源的问题，很有可能是木马病毒的干扰（比如臭名昭著的Backdoor.Ciadoor.B木马），请使用一些常见的木马清理软件进行查杀处理。另外一个可能就是Windows操作系统在后台打印问题上本身的一些Bug，最快速有效的办法就是禁用相关打印后台服务，具体步骤是在Windows操作系统的"控制面板"→"管理工具"→"服务"项目中找到Print Spooler选项，然后点击鼠标右键关闭该项服务即可，但这样一般的用户就不能使用打印机后台打印功能了。还有一个解决办法就是直接清空C:\Windows\System32\Spool\Printers目录下所有文件即可（假设C盘为系统盘）。Tim Platform是腾讯即时短信平台的缩写，这是QQ聊天软件的底层核心模块，一般情况下不必担心。如果怀疑有问题，可以使用木马克星、木马清道夫之类的软件进行处理。

湖南　苏旅

读者　kelly问： *我以前的操作系统是Windows 2003，设置硬盘为NTFS格式，并加密了一些文件夹，但后来加密文件的账号被删除，然而在访问这些文件夹的时候就提示拒绝访问了。请问应该怎么处理？另外就是我发现NTFS格式文件夹的加密和解密过程非常烦琐，请问有没有相对方便的方法？*

答： 采用Windows NT内核的操作系统支持NTFS文件系统格式，相对传统的FAT系列文件系统而言更为安全，用户可以对文件、文件夹设置安全性，这样只有经过授权的用户才能访问。但在重装操作系统后，如果设置的用户登录账号不同，就很容易出现不能访问的问题，解决办法是用操作系统管理员账号（如Administrator）登录，然后使用这个加密恢复代理账号来重新设置数据访问权限即可。至于使用NTFS加密、解密时操作烦琐的问题，可通过修改注册表解决。在Windows开始菜单的运行窗口中输入"regedit"以打开注册表编辑器，并找到到HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Exporer/Advanced选项，新建一个"双字节值"并输入"EncryptionContextMenu"键名，设置健值为"1"即可，此时再打开资源管理器，以鼠标右键操作NTFS格式硬盘就可以发现便捷的加密和解密选项。

湖南　苏旅

编辑部的故事11

大软的2007

林晓：10月份的最后一天，收到山东泰安一位读者朋友的来信。她说——我为了抢先订阅2007年的《大众软件》，省吃俭用，东拼西凑赶着把163.2元全年杂志款汇出去了，可拿到21期杂志一看就傻了，为何《大众软件》降价了？降价后的《大众软件》，会不会在质量上缩水？

当然不会，众小编七嘴八舌替我回答，2007年的《大众软件》，那肯定是有相当大的改变。但也可以肯定的是，《大众软件》的风格不会变，《大众软件》的气质不会变，《大众软件》的水准不会变。

负责杂志娱乐内容的野花：价格降低了，咱们的学生读者就不会为了一个月买杂志的13.6元节省早餐了。虽然一期杂志6.8元不贵，但一个月两本加起来还是超过其它同类型的杂志。毕竟，大软是一本普及性的电脑杂志，我们希望更多的人能读到它。

专管杂志应用部分的电子土豆：是啊，从这几年的读者调查来看，我们的主要读者群体是学生。降价符合他们的意愿。

大软第一秃笔的生铁：涨价还是降价，这是一个问题。杂志都要涨价的话，没钱的读者就没东西读了，所以我们降价，是为更好地达到杂志普及电脑知识的目的。

资深校对郑老师：降价意味着就要缩减页码，广告的页码少了，正文的页码也要少。少而精，比大却空要好。不过，这对编辑们的要求就又上了一个台阶。

椅子居士攻略达人Cross：攻略栏目的页码掉得比较厉害，不过攻略这个东西是不能不写详尽的，怎么写又清晰明了又短小精悍，这个要和作者商议，尽量严格要求。

大软板砖手冰河：不怕要求高，只怕没要求。前后半本的专题合成一个大专题，就像两个张开的巴掌握成了一个拳头，你说谁更有力量？明年记者组的专题篇篇麻辣，呵呵，要是谁看了怒火中烧，着急上火，那我这板砖拍下去才痛快呢。

业余八卦专业网游的大漠小虾：我也少了很多页码，网游部分，主要是加大对事件的关注度和报道程度。页码虽然少，网络游戏的数量可不能少，我，我还是会很忙……

既卖矛又卖盾的8神经：谁不忙呢，少了页码信息量却不能少，主编大人的要求啊。游戏评论这方面的力度还要加强，还有读者喜欢看的《龙门茶社》也不能少，很多读者希望《龙门茶社》出一个合订本呢。龙门茶社与锋利的盾都合到一个新栏目中去，大家拭目以待就好。

风风火火游戏中冷酷现实里温柔的Suki：林晓，TOPTEN到底你要还是我要？我把有字天书从8神经那儿拿过来了，是不是把TOPTEN还给你呢？

拆读者来信恨不得多长两只手的林晓：Suki，好人儿，TOPTEN还归你好了。我明年会忙死，读编挪腾到整本杂志最后面，还有大众礼物，这就要求读编内容更多更全，要是我一页塞进2000字，读者会不会头昏？对了，剧场少了1页，以后将着力登载超短篇的游戏小说，就是说最欢迎3千字以内的浓缩作品，当然，这种作品的创作难度高了，所以稿费会相应提高……

每天用爱心便当馋人的鬘雯：5555，我压力好大，只有网络时代加了页码，深入对网络事件和网络人物的报道，记者组你们可要和我配合，尤其是出去采访，人家好怕见生人哦。

美食与美女皆爱家有灵猫的Artec：林晓姐姐不要做广告了，我的数字码头明年就是硬件评析的子栏目了，信息量不减的前提下，要在很小的篇幅内画出好画，这就看俺的水平了。版面是要排得好看的，文字是要趣味生动的，和硬件行业联络是会更紧密的……

研究软件到死方休的星尘：不会吧，人有什么好怕，这些没完没了的电脑病毒才烦人。明年的实用软件栏目依然延续现在的风格，毕竟读者都认同嘛，还要有主打文章和精品的专题，实用性、独创性和时效性都会注意。

对色彩异常敏感的美术总监Jin：明年改版后的杂志所有栏目都是彩色的了，这对版式设计有了新要求。5块钱全彩128页的杂志，在市场上也是很少的，我个人觉得还是相当值。

本期铁血责编Say：那当然，有我们大家呕心沥血呢。快干活儿，谁不按期交稿我就用这责编之锤砸谁。

林晓：关于明年《大众软件》的讨论，小编们就聊到这儿了，因为本期责编拿着责编之锤过来催稿了。明年的《大众软件》，给小编们更多的是压力，相信我们的读者是会理解和支持的。就像开头我说的泰安的朋友，她在信中最后写道——我多出来的钱，退回来太麻烦了，要不算我预定2008年的《大众软件》吧。

谢谢热心的读者朋友们，你们的鼓励就是我们工作的动力。P

明年的大软 你希望看到 ?

林晓： 深秋温暖的北京，终于被一场寒冷的大风带进了冬季。而读者送来的Hello Kitty炫彩贴，几行热情质朴的话语，就温暖了我的心。作为编辑，最大的幸福就是得到读者的认同啊。

2007年的《大众软件》，将有一个比较大的调整，降价、减页、全彩。这样的变化读者能否接受并且一如既往地喜爱，是我和我的同事们所关注的。亲爱的读者朋友，请发E-mail或者写信给我，我们想知道，你对明年的《大众软件》有什么建议、意见和看法。你的支持和理解，将是《大众软件》继续前进的力量。

北京 王泽雷

大软能否开辟一个小栏目，叫“电竞前瞻”，专门预报近期将在国内举行的较有规模的电子竞技比赛，并且著名比赛的项目、地点、时间，这样会有更多的人去关注比赛，要不等我从杂志上知道的时候，比赛都已经结束了。

湖南 BK

我是魔兽的骨灰级玩家，很喜欢与“魔友”唇枪舌战一番，经常要从大软引经据典。可是一本本翻杂志太麻烦了，明年大软能否出一本关于魔兽战报和战术的增刊？

网友 benboy

内容方面最好能有些提高的东西，太基础了反而丢掉了一部分人群。减少硬件栏目，简化一下现有的硬件栏目，硬件行情之类比较有时效性的栏目可以除去，硬件评测和新品介绍可以保留。增加一些实用软件的介绍，尤其是目前比较流行的应用软件或办公软件，或是音频编辑类、视频编辑类，生活中比较常用的软件。增加程序设计方面的内容，对软件行业有些介绍，符合杂志的名称。对网络游戏和单机游戏的介绍比例提高到一半一半，或单数期介绍单机，双数期介绍网游，电子竞技方面也应该着重介绍。

网友 戒灵亡魂

软件方面增加点介绍，硬件最好每一期都有市场报价，几大城市的——光中关村就不好了！

网友 酷斯拉XP

内容更丰富一点，价格凑个整数。网游方面和单机方面比重最好是一半一半，加大软件方面的内容，适当减少硬件方面的内容。增刊最好是综合一点的，不要每次都是魔兽，还有就是每期送点小东西，不要折页。

网友 黑夜里的网子

把网络时代去了，加强硬件、加强网游。页数到200，每期送点东西，送的东西杂志封面上注明，不要使用拉页。

网友 体重136kg

封面折页还是免了吧。价格越便宜越好，反正我是订阅，新手卡什么的多送点，最好是能固定在杂志上免得丢失。我对杂志其他的地方还很满意，但你们要做得更好我不介意。最后说的是你们的增刊真好，但我不玩《魔兽世界》，能不能出几本像大软05精华本那样的增刊啊。

网友 笨鸟先飞1号

别折页，大幅度删减网游部分，大幅度减少新品评测，删除新闻部分，增加新闻评论和专栏评述内容。别搞太多活动，全心全意编好杂志。

网友 一只耳

建议搞成电子杂志，不然家里没地方堆放。现在寸土寸金，一平米就要5000+，堆放成本太大了。

网友 Cartoonfan

最重要的：价钱凑整（建议到7块），去掉拉页；其次，让硬件报价更详细，每期的横评一定精心策划；再次，单机游戏与网游不可偏废，最好各占一半；第四，软件应用心得不要仅限于Office、Photoshop CS2系列，多一些实用软件；最后，希望大软07年更上一层楼！

网友 碧绿色的兔子

折页——这东西的确很容易把杂志弄得很难看。

价格——无所谓，我不敏感。

网游——不奢望会降低篇幅，毕竟这个是不错的广告来源。

专题评论——说实话，现在看大软主要还是看看记者们的评论，很不错。

技术深度——再加强点吧。基本来说，一些很弱智的问题菜鸟们一般都会去找身边的朋友解决。

关于后院——再多加点篇幅为这里补充点新鲜血液吧，我们已经没有更多的人可以BS了。拜托了，林晓！

网友 青岛海里的硬

只要有犀利的专题就行了。P

快评



看了《东京攻略——东京电玩展2006现场报道》感受良多：纵使我国和日本的游戏制作团队、投入资金等等方面难以相比，但我们的玩家同样怀着一颗炽热的心。但我们能做什么呢？看了后面的《聊聊电子竞技的发展》，“中国的电子竞技或许不值得年轻人的奋斗”；推而广之，中国的游戏行业值得付出我们的青春吗？我们能做的只有祝福和等待吗？（快评手 于超）

对于一县之长来说，令所管辖范围内的网吧全部关闭的确是一件很容易的事情。对于网吧来说，治理的方法可以加强监督管理也可以将其封杀，后一种方法能否收到实效值得商榷。我不知道那些没有网吧可去的孩子接下来会采取什么样的方式打理自己的课余时光，希望不会是什么比去网吧要危险的游戏。（快评手 小山）

21期快评手将获得编辑部赠送的精美纪念品一份。
请你点评：针对2006年第23期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。
点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

DR留言板

网友 cpfhuman

亲爱的林晓姐：你好！

看过21期的《东京攻略——2006东京电玩展现场报道》后，觉得2006东京电玩展就像是一场让人垂涎三尺的盛宴，世界“名厨”云集：有靠吃“软饭”的光荣、CAPCOM、SEGA；靠吃“硬饭”的ATI；还有“软硬”通吃的微软和索尼。有开胃的小菜和美味的大餐：唤起我们美好回忆的《恶狼传说》《勇者斗恶龙》《逆转裁判》；延续着经典的《最终幻想13》《潜龙谍影4》《鬼泣4》；还有让我们期待的新作《三国无双BB》和《蓝龙》，这不都很好地验证了这次TGS“新兴奋、新感动、新时代”的口号吗？这一切对我来说是那么熟悉却又陌生：熟悉的是这些公司和游戏的大名早已如雷贯耳，也玩过其中不少的PC移植作品；陌生的是XBOX 360、PS3这些豪华之物毕竟只是少数人的奢侈品。

对于游戏我还有一些个人观点。无论游戏发展到何种程度，其宗旨永远是娱乐，而娱乐的最佳方式是互动，独乐乐不如众乐乐，你两个人的“魂斗罗”更胜一个人的“魔兽”。游戏来源于现实，它只能作为生活中的一种调剂。很难想象，当我们沉溺于游戏的虚拟世界中，当游戏占据了我们生活的全部时，那么我们在人生中又将扮演一个什么角色呢？

“软粉”不晓得是谁发明的？是林晓姐吗？不错不错，很有创意！

但我是一个博览各种电子杂志的人，除了“大软”每期必买，偶尔也看看《软件与光盘》《电子游戏软件》《家用电脑与游戏》……呵呵，你是不是已经发现了什么，对啦，“软粉”是“大软”Fans的昵称，那么《软件与光盘》《电子游戏软件》Fans不也可以这么叫吗，这样很难突出个性呀！

所以，我向大家隆重推荐“大软”Fans的新昵称——“大米”！

怎么样，很有创意和个性吧，这个“大”字可是“大软”独有哦！快使用吧！（注：本名词已编入《大飞词典》，属个人专利，引用不限，侵权必究！）我的QQ群已改名为“大软”Fans俱乐部，号码31884668，欢迎加入。

林晓： 大米这个称呼，我可是不大喜欢。不过，这位读者说得也很有道理，这个大软Fans的名字到底叫什么好呢？头痛啊。亲爱的读者朋友，你们认为呢？

网友 浅色回忆

2002年，我从大软上第一次认识到了E3，那时我还是一个游戏行业的梦想者；今天，2006TGS的专题又如期刊登在了大软上，而我已经蜕变为一个旁观者。当年1个月通关十几款游戏，现在电脑中堆满最新游戏却懒于碰触，我知道自己在慢慢转变。虽然我依旧拥有一颗游戏之心，却没有给它浇灌的时间。不过我还是乐于看到自己曾经的梦想在其他人手中逐渐实现。一年比一年热闹的展会，已经连续举办4届的NUGL，电子游戏这种诞生不到40年的产物正逐步被社会主流观念接受。不管那些主流媒体怎么说，我几乎是带着幸福的笑容看着游戏行业的成长，也相信每一个热爱过游戏的人都会抱着和我一样的心情看着它成长。虽然我们大多数人最后都会踏上别的道路，在日复一日的生活中担起自己与家庭的责任，但是，如果在将来的某日可以和自己孩子一同坐在游戏机前，手中紧握着已经被汗水沾湿的手柄，然后说：“看，老爸比你厉害多了。”是的，如果能那样，该有多好。

林晓： 成人意味着要承担家庭与社会的责任，这是轻松的游戏世界不能代替的。没法子，这就是我们不能逃避的生活。

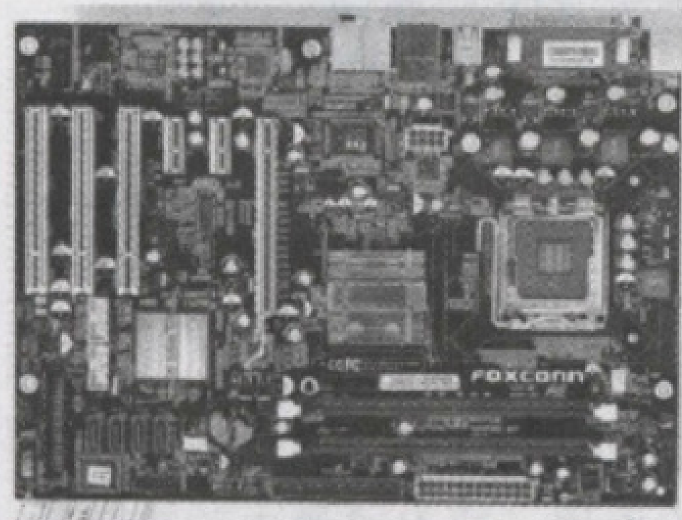
富士康® 945PL 助力酷睿双核平民化 830 斩断网吧黑手

超越源于创新

前段时间，富士康推出了基于英特尔 945PL 芯片的主板新品——FOXCONN 945PL7AE-KS2H，在价格和性能上给我们带来了不少惊喜。

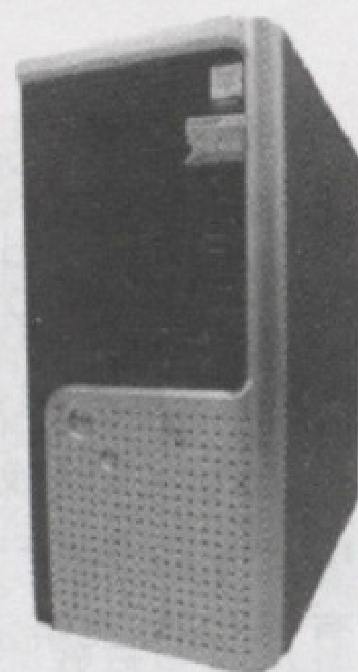
这款主板采用 945PL+ICH7 的南北桥芯片组合，支持包括 Conroe 在内的双核处理器，并兼容 LGA 775 封装的 Celeron D、P4 系列处理器。无论是老用户升级，还是新用户直接跳跃至双核平台，都是欲食"扣肉"的最佳选择。另外，FSB 可以超频到 1066MHz，留下了不少超频空间。

这款 FOXCONN 945PL7AE 采用了标准的 ATX 版型设计，布局合理。主板提供了 2 根支持双通道的 DDR2 533 插槽，最高支持 2GB 内存，满足下一代 Windows Vista 系统的推荐配置。还提供了 1 个 PCIe x16 显卡接口、2 个 PCIe x1 接口、3 个 PCI 接口、1 个 IDE 接口、4 个 SATA II 接口以及多达 8 个 USB 2.0 接口，扩展能力良好。在音频和网络方面，集成了 6 声道声卡以及低价主板罕见的千兆网卡，这样的配置能令用户在将来几年内都不会落伍。



这款主板也是一款通过欧洲 RoHS 认证的产品，真正做到无铅无毒，对用户和环境都非常安全。这款主板报价只有 668 元，在一线产品之中非常超值，值得大家选择。

同期，富士康还推出了网吧防盗力作——网神 830 机箱，银黑相间的外观，显得非常稳重、大方。



由于网吧机箱长时间处于使用状态，它的散热问题就成为网吧业主选购时重点考虑因素，富士康网神 830 机箱前后面板都布满散热孔，通风面积非常大，可以使内部元件大面积接触外部空气，散热效果非凡。

富士康用料扎实在业内是有名的，这款机箱全身采用富士康独家热浸镀锌钢板设计，有效防止 EMI 泄漏，另外侧板和底板以及前板的结合部拥有大量 EMI 弹点以及单面烤漆技术都保证了机箱良好的防辐射性能，提升网吧用户使用感受。

既然称为防盗机箱，自然在防盗设计上下了不少工夫。富士康对这款机箱的网吧应用方面做了一些特殊的设计，包括双重侧板锁、鼠标键盘锁、电源位锁，以及可选的警报器，种种措施都将帮助网吧业主有效防止偷盗事件的发生。这款报价仅 238 元的机箱不仅减少了网吧业主的预算，更将网吧业主将来的损失降到了最低。

您还可以登录富士康官方网站了解更多产品信息：www.foxconnchannel.com.cn 。

爱，让"大吼"走开

YAHOO! WIDGET 雅虎

——雅虎 Widget 制作秘笈之移花接木

"伟大的意大利的左后卫，他继承了意大利的光荣的传统，法切蒂、卡布里迪、马尔蒂尼在这一刻灵魂附体……"这一段世界杯绝吼已经听得很耳熟了吧？但你是否想到会有一个漫画版黄解说，在你的桌面上用Rap秀出这段激情解说？而这段激情Rap动漫，还可以变成大话西游里那一段经典的深情告白？近来风靡全球的雅虎 Widget 就能带给你这样的新鲜体验。

简单来说，Yahoo! Widget 是雅虎中国旗下一款基于Widget引擎，并在引擎基础上运行于用户桌面上的各种小应用工具的集合，不需要什么高深的技巧你就可以轻松制作出一个有趣的 Widget。登录雅虎 Widget 中文官方网站（cn.widget.yahoo.com），可以看到涵盖了娱乐、学习、工作等多种实用功能的各色Widget小程序。现在，我们就以"黄大吼"（cn.widget.yahoo.com/gallery/view.htm?widgetID=212&cate=new）这个好玩的Widget为例，施展移花接木之术，把那段激情吼叫变成大话西游里的深情告白。

首先上网下载这款Widget，用Winrar软件将其解压缩。打开ix.widget/contents文件夹，将原文件中"ix.png"、"hix.gif"的黄健翔图片用两张同样命名的大话西游里周星驰的照片覆盖掉。然后，将电脑中或从网上找的大话西游音频文件改名为ix.mp3替换原文件，一个声色并茂的桌面版深情告白就可以初登"秀场"了。



接下来，我们要让"黄大吼"的"花心"之旅进行得更彻底。用记事本打开扩展名为"ix.kon"的文件，先把代码为"<title>黄大吼 Rap 版</title>"中的汉字部分变成你想要的文件名，比如"爱她，就要说出来"，那么新的 Widget 便是这个名字。接着将"<tooltip>别看咱脚法臭，体力也不行，可咱也不简单啊！唱起 Rap，还得有俺才行！！</tooltip>"中的汉字统统换掉，想怎么换就怎么换。



曾经有一份真挚的感情摆在我的面前 有珍惜，等到失去我才后悔莫及

现在，最经典的一刻就要来了，找到"<text data='哎！点球！点球！点球！格罗索立功了！不，不，不要给澳大利亚队任何的机会……'>"这一段代码，把其中的汉字换成大话西游中那段经典台词"曾经有一份真挚的感情摆在我的面前，可是我没有珍惜，等到失去我才后悔莫及，如果上天再给我一次机会，我会对那个女孩子说三个字'我爱你'，如果非得给这段感情加上一个期限，我希望是一万年……"，你的深情告白便可以与音频同步显示了。最后，把修改后的文件整体打包压缩成Zip格式，将文件扩展名由".Zip"换成".Widget"，一切就大功告成！用你亲手制作的这段告白来向意中人发动情感攻势，是不是很有杀伤力？

需要提醒的是，雅虎 Widget 创作大赛召集令已经吹响，动作快一点，在2006年11月20日前登陆雅虎 Widget 中文官方网站（cn.widget.yahoo.com），上传自己制作的 Widget，就有机会获得现金 5000 元、Sony PSP 游戏机、Ipod 以及雅虎实习机会等各种心动大奖！

宽屏液晶之勇猛战将

BenQ"金刚"叱咤风云

都说市场风云变幻没有不败之战将，可液晶显示器市场最近偏偏出现了勇猛而又可亲的"金刚"，不仅因配备时下最先进的规格性能而引领宽屏潮流，更获得消费者、经销商、媒体的一致认可，叱咤风云好不风光！"胜兵先胜而后求战"，BenQ自去年10月全球首推20英寸宽屏液晶显示器FP202W宣告大屏宽屏时代来临，今年更有19英寸宽屏液晶标杆FP92W、全球首款标配HDMI数字高清接口的24英寸宽屏液晶FP241W掀起波澜，三大"金刚"可谓宽屏液晶之勇猛战将，加上即将于11月正式上市的22英寸宽屏液晶显示器——FP222W，足见BenQ对宽屏市场早已运筹帷幄，以实力创造市场先机。

在刚过去的9月份，明基中国业务区单月营收突破人民币5亿元，其中BenQ 液晶显示器产品国内市场出货量达20万台以上，较8月成长逾三成，较去年同期成长约150%，市占率稳居国内第二位并进一步缩小与第一名的差距。值得一提的是，业内权威分析机构曾经预测，2006年宽屏液晶将占据10%～15%市场份额，19英寸、20英寸宽屏机种占据大半江山，其中19英寸宽屏以较高市场关注度成为绝对主流。各大品牌全面推进宽屏产品，市场热度大幅提升，而BenQ更是走在前面，在9月BenQ LCD营收业绩中，19英寸FP92W占据2成，足以凸现这款金刚机的市场主流地位。

除了可喜的销售业绩，自FP92W/FP202W上市以来更是获得媒体认可：FP92W陆续获《数码》、《个人电脑》、《微电脑世界》、《计算机产品与流通（SP）》、《Hi Tech Weekly（香港）》等各区域媒体奖项；FP202W也赢得《电脑报》、《PCHOME》、《微电脑世界》、《PC Market》等不同类型媒体赞誉，奖项类别包括年度产品奖、编辑选择奖、网友选择奖、最佳性能奖、渠道最瞩目新星奖等，可谓四面八方好评如潮。

液晶显示器的背后，更是整个液晶产业链上下的环环相扣，紧密配合，用BenQ液晶显示器高级产品经理王昭弘的话来说，是"集团军作战"。作为全球前三大液晶面板制造商，明基集团拥有最具经济效益的五代及六代线，已实现19英寸、20英寸、22英寸宽屏面板的量产，并将逐渐加大对宽屏面板的切割，占据其出货量的最重头；而新一代Microsoft Vista操作系统也为宽屏产品量身定制。无论从面板资源还是应用方面，BenQ金刚机"化潮流为主流"的时机已成熟。





那么消费者对这几只"金刚"如何看待呢？一方面销量可以证明消费者对BenQ宽屏产品的信赖，另一方面宽屏16:10黄金比例已广为追捧，成为液晶市场新时尚。相较于传统的4:3比例，宽屏比例更符合人眼视觉习惯，在办公、游戏及影音娱乐等方面均带来更宽广的视野。

BenQ金刚机系列FP92W/FP202W拥有宽阔的肩膀和胸膛（16:10超大宽屏）、矫健的身手（极速响应时间FP92W 5ms、FP202W 8ms）、全面的技能（DVI/D-Sub数字／模拟双讯号输入）、超强生命力（50000小时灯管寿命）与安全守护能力（通过TCO系列安规认证）。其中19英寸FP92W拥有极速5ms黑白响应时间以及DVI数字接口，是其他同价格产品所不具备的；20英寸FP202W简约硬朗而大气，在超窄边框搭配下更突出视觉效果上的宽阔，600:1高对比度、300流明高亮度，配合Senseye显彩科技，提供纯净、真实、逼真的影像品质。

在外观造型、规格性能、人本设计、绿色环保等方面均拔得头筹，BenQ宽屏液晶显示器从一出手便具王者气质，怎能不傲视群雄。为满足消费者对不同尺寸宽屏的需求，BenQ已开始培养22英寸、24英寸等更大更强的宽屏"金刚"FP222W/FP241W/FP241W Z。其中FP241W搭载HDMI影音端子等超齐全6种视频接口，兑现一机多用承诺；采用AMA疾彩引擎技术，消除拖影或残影，保证视觉效果清晰流畅；全球首获TCO'06认证，符合人体工程学成为环保先锋。

想要成为BenQ金刚机系列的拥有者吗？那就请关注接下来BenQ在宽屏液晶显示器上的最新动作吧，一定有更多意想不到的惊奇！

省内企业强强联手，共同做大燕赵动漫“蛋糕”

——期待燕赵动漫市场的曙光

动漫产业是一个新兴并快速发展的文化产业。2004年，全球数字内容产业产值达2228亿美元，与游戏、动画业相关的周边衍生产品产值则在5000亿美元以上。动漫产业已经成为一个庞大的产业，被誉为21世纪最具发展潜力的朝阳产业之一。

近年来动漫产业在我国发展迅速。拥有国内互动娱乐龙头企业的上海，网络游戏的销售收入已经占据全国70%的市场份额。成都的动漫产业已经成为经济增长的新引擎。与此同时杭州、长沙、大连、深圳、常州等地的动漫产业也初具规模。

与国内其他省市相比，河北的动漫市场要冷清得多。省内从事动漫网游的企业仅有寥寥几家，从业人数不过百人，动漫产业的发展相对滞后。

河北如意网络科技股份有限公司的成立，在河北的动漫产业发展上具有里程碑式的意义。2006年该公司以注册资金1000万高调进入动漫市场，受到业界的广泛关注。如意网络是河北省第一家也是唯一一家从事网络游戏全国运营的公司。该公司市场总监王旌先生向记者透露：2003年中国大陆地区网络游戏玩家人数为1300万，到2006年已经逼近5000万，中国网游业规模也可达80亿元；河北又具有得天独厚的地理位置，省会石家庄是中国北方最大的小商品集散地，这对发展动漫产业的周边及延伸产品的开发、制作、销售具有极大的优势。正是看好了诱人的网游市场和河北动漫的发展潜力，我们才决定投入到动漫产业中来。

河北如意网络科技股份有限公司拥有一支高素质的技术和管理团队，其中多个员工都曾在国内知名游戏公司担任重要职务，有丰富网络游戏开发和市场运营经验。公司产品总监张瀚文先生说，员工是公司发展的主导力量，我们重视每一个员工并为他们提供良好的办公环境和发展空间。正是因为看到了公司发展的巨大潜力，不少北京和上海等地的游戏制作和管理人员都放弃了原本优厚的工作，加入到我们的团队中来。公司近百名员工发扬同舟共济、协力拼博的团队精神，以做本土最优秀的网络游戏运营商为目标，不断为广大游戏玩家奉献最好的游戏产品和服务。

成立于2004年初的秦皇岛天拓基业网络有限公司是河北动漫市场的先行者，该公司主要业务为网络游戏的研发、运营，是河北省有名的数字互动娱乐内容提供商。天拓基业拥有雄厚的研发实力和大量游戏开发经验，聚集了一批优秀的游戏研发人材。随着经验的积累已经形成了完善的开发模式，一直保持着良好的发展态势。天拓基业秉着为玩家提供良好的服务态度，力求在开发游戏的过程中做到尽善尽美，现已成功开发出游戏20余款。

2006年底河北如意网络和秦皇岛天拓基业强强联手达成合作，如意网络决定投入资金700万进行网络游戏的运营。这是在河北乃至全国的动漫市场上都属大手笔的运作。据悉如意网络运营的第一款游戏预计2007年1月上线，届时广大游戏玩家可以尽情体验河北网游带来的快乐。

我们希望以如意网络和天拓基业为代表的河北动漫企业能够在动漫舞台上有上好的表现，也希望能够涌现出更多的企业一起做大河北的动漫产业。

成为三维游戏影视动画专业人才

新的一年 我们到上海大学封闭修练





修练

由于目前中国网络游戏、动漫产业、影视动画、手机3G增值等业务的迅速发展，三维游戏动画设计制作方面的应用日益广泛，相关人才需求量十分巨大。特别是在上海、北京、广州等相关产业发达的大城市，三维游戏动画专业人才更是供不应求。但是，由于三维游戏动画设计制作需要具备一定的美术基础、扎实的计算机平面和三维应用软件的使用技能、以及相应的工作岗位实际工作技能；因此靠简单的培训或自修很难掌握上述技能。实际上，这也是上海大学CIA三维游戏影视动画专业班教学课时数高达1080学时的原因。当然，因为在上大CIA的一年全日制教学中，安排了普通高校两年多的学时数，这也就是好多学友把上海大学的这一年叫做修练的由来。

燃烧

2006年12月底开学的上大CIA16期安排在上海大学嘉定校区，优美宁静的大学校园也为我们的修练提供了保障：全新的大屏幕液晶机房，标准的动画制作室以及实训室，舒适的标准学生公寓配置了校园网络，另外学校的运动场、图书馆也成为我们休息放松的好去处。

唤醒

在这一年的修练中，我们将要学习1080学时的课程：第一部分是计算机美术基础类课程，包括素描、色彩等，共200学时；第二部分是计算机平面图形应用类课程，包括PHOTOSHOP、Painter、AfeterEffect、Premire等，共100学时；第三部分是三维动画专业课程，包括人体解剖、表演艺术、MAYA、3Dmax等，共500学时，第四部分是岗位技能课程，包括游戏美工，游戏动画实训，CG短片毕业制作等，共280学时。四个部分涵盖了同类本科专业的主要课程，由上海大学CIA组成的强大师资团队，他们曾为盛大《传奇》游戏特效主创，曾参与制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片。他们是游戏动画和建筑设计方面的国内权威专家，他们是动漫梦之队老师组合。在他们的引领下，相信我们的潜能会最大程度的被挖掘，被重视，被唤醒，展示出来吧。

战斗吧





2008年，到我们学业有成的时候将获得多个过硬的证书，如上海大学结业证书，以及CIA专业证书和MAYA、3DMAX认证证书，以及上海市多媒体紧缺人才岗位资格证书。学校也会有专门的就业推荐会，到那时，我们就可以和2000多名CIA师兄们一样成为游戏动漫行业专业人士了。

友情提醒：

作为专业研修班，上大CIA不设入学门槛，凡是年满18周岁有兴趣学生都可以报名，但是由于住宿条件的限制和小班教学的要求，上大CIA16期三维游戏影视动画班只招收60名学生。

网站：www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082

咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

Email：zhaosheng@cia-china.com



极品飞车 无间追踪

享受好莱坞大片般的极速狂飙

游戏介绍：

作为PC平台上最受欢迎的竞速游戏之一，美国艺电《极品飞车：无间追踪》(Need for Speed: Most Wanted)简体中文版将带给玩家酣畅淋漓的急速游戏体验。《极品飞车：无间追踪》拥有全新动态十足的开放式场景，相对前作重新设计的游戏情节和车辆改装系统。本作将提供给玩家非凡的赛车经历，是极具刺激性的崭新游戏。



《极品飞车：无间追踪》将地下赛车和警察的追逐两项主要卖点结合在一起。在游戏中，玩家可能成为警方缉捕的车手，玩家必须和街头的顶尖车手进行刺激、紧张的疯狂竞速，并以令人目眩、难以捉摸的驾驶技巧，逃过在道路上巡逻的警察，以建立起自己的街头名声和前科档案。因此，相信《极品飞车：无间追踪》将成为所有竞速玩家的首选。

本作由EA中国大陆地区单机游戏独家代理商中视网元娱乐科技有限公司总发行。

媲美好莱坞大片的追车镜头

《极品飞车：无间追踪》是一个独一无二的、快节奏的以及最吸引人的车辆的竞速游戏。该作结合了非法街头竞速、车辆改装以及刺激的警察追击，让玩家在游戏中和最顶尖的车手展开白热化的较量。游戏令人激动的开放街道赛车和完全个性化的车辆改装，加上训练有素的警方追击车，将媲美所有好莱坞大片的追车镜头！更令人激动不已的是，该作不但为玩家们提供了更加疯狂的游戏模式和更丰富的车型选择，还给玩家带来无可比拟的视觉画面，让玩家犹如身临其境在好莱坞大片的街头追逐中享受前所未有的极速狂飙！

与警察巧妙周旋

在与警察周旋时，应尽量在市区红三角比较多的地方跟警察做追逐。为了斩断警察的追捕，一种简单的办法就是与之直接对撞，但是这个风险很大，需要运气；或者保持高速迎面将警车撞翻；还有一种简单的办法就是从警车的侧面撞击，然后将其挤至路边，再后退一段距离，再撞；最佳撞法是这种侧面撞击。以上方法仅适合少量警车。

同时，你还可以"善假外物"法砸坏警车。此法需要你适当减速，以吸引警车靠近，再用加油站的屋顶、快餐店的房檐、巨大的广告牌、运木料的大货车等破坏警车的路边互动式道具（这些道具均有一个红色标示），你只要朝这些道具撞去，掉下来的加油站屋顶、大货车滚下的木料就能砸坏警车。注意，用此法是有范围的限制的，在与警车距离很近时才可发挥最佳效果。欲摆脱多辆警车此法特别适合。

此外，你还可以利用多拐多变的地形优势以及你的操作优势和警车周旋。在小巷中左右穿梭，摆脱警车。运用此法的前提是你必须非常熟悉该路线的所有情况。

以上方法需要灵活运用，这样你就可以轻松摆脱尾随的警车逃之夭夭啦。

让你的过弯更完美

《极品飞车：无间追踪》中有大量的直角弯、大角度弯以及大小S弯等弯位，如果车速过快的话碰到这些弯位时就比较麻烦。很多人此时会立即使用漂移、点刹来控制车辆，但是这样是以损失车辆速度为代价的。其实，你只需要减速器和氮氧装置的辅助就可以基本保持速度又能很好的入弯以及出弯的甩尾。当你发现弯道很急或车在甩尾时，应立即启动减速器增加控制性和牵引力以获得对汽车的控制。在此期间，应当小心调准车头方向并把车置于理想的走线上。走线恢复后关掉减速器，立即点喷氮气完成弯道的剩余部分，这样你就可以尽量弥补转弯过程中速度的损失，保证车在高速状态下行驶。

车辆改装让你挑战任何级别的对手

《极品飞车：无间追踪》中汽车改装系统仍然是该作的重要组成部分。从改装车、跑车、肌肉车（美国人喜欢称自己的大马力车为"美国肌肉"）以及超级跑车等等，你将能打造心目中梦寐以求的理想车辆。改装非常简单，你只需要把车开进商店就可以对车辆的性能组件进行改装和调整，改装后，你就可以挑战包括警车在内的任何级别的对手。相信那种驾驶着梦寐以求的奔驰、雪佛兰、保时捷、福特一路闯关的感觉绝对棒极了。

选择一款适合你的车型

《极品飞车：无间追踪》一大看点，就是游戏中的多款世界知名的顶级跑车。诸如保时捷Carerra GT Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、奔驰SLR迈克拉伦、雪佛兰 C6R等等。一个成功的车手，选择一款适合自己的车在极品飞车世界里至关重要，因为每辆车都有自己的独一无二的特性，并且这些车辆特性与你飙车技术的发挥有着密切联系。那么现在就让我们在马达的轰鸣声中，去"亲身"体验这些顶级赛车的精彩之处，享受它们所带来的无与伦比的惊险与刺激的感觉，打造自己独一无二的极品飞车世界吧。



造CG创意盛宴 掀起"数艺"狂潮

——华硕"晶·品"杯创展中国2006数字艺术大赛（校园行）浙江揭幕

2006年10月11日下午，由中国数字艺术在线推出的本年度CG业界最大的活动——华硕"晶·品"杯创展中国2006年度数字艺术设计大赛校园行，在杭州浙江大学正式拉开了活动序幕。



本次的活动将以"一个阶层的创意和生活"为主题，大赛分为摄影、FLASH、三维虚拟、公仔设计、原创文学5个赛组，公开向全国各高校在校学生、CG培训机构学员、数字艺术领域从业人员以及数字艺术领域爱好者征召优秀的数字艺术作品。据悉，会后此次活动已经有150多家大专院校将以学校名义报名参与本次大赛。

据数字艺术设计大赛组委会的有关人士介绍，作为2006年CG业界最大的一次活动，本次活动的主要目的是为中国CG产业挖掘出一批优秀的CG新兴人才，为中国CG业的发展贡献最大助推力。这次数字艺术设计大赛也得到了国际IT知名品牌华硕电脑、中国动画学会动画教育专业委员会、中国美术学院、浙江大学等权威机构的大力支持。



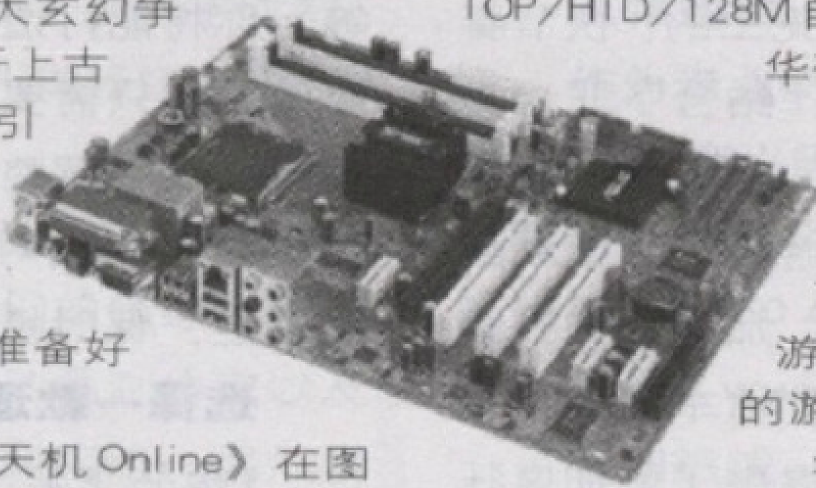


这是一次跨行业的合作的盛会，中国数字艺术在线携手CG行业协会、IT厂商，将有力地推动我国CG事业的发展。我们有理由相信，随着赛事的推进，势必会掀起一场创意的盛宴，为中国的数字艺术掀起一轮梦幻狂潮。

赛事抢先报，35万大奖等你拿！让我们拭目以待！请点击报名热线：http://2006.cgblog.com.cn！

《天机Online》即将驾临！华硕产品保驾护航

《天机Online》是一款呈现中国古代庞大玄幻争霸史的3D MMORPG游戏，故事情节取材于上古炎黄之争及黄帝与蚩尤的神魔争霸，以及引发的人、神、魔之间的玄幻之战，很多没有拿到测试帐号的朋友肯定在摩拳擦掌等着《天机Online》游戏的正式开放后准备大玩一场，不过在玩之前，您的装备——PC准备好了么？



为了呈现出磅礴的游戏背景，这款《天机Online》在图形方面也可算做了一番功夫，它要求的最低配置为Pentium4 1.2GHz同等性能的处理器、256M内存、Directx9.0b兼容显卡/32M显存以及2G以上空余硬盘，玩家朋友都明白最低配置的意思，尽管可以玩，但效果或许可以用惨不忍睹来形容了，那么就考虑一下新的高性价比配置吧！

主板是一个PC系统的重中之重，它的兼容性、稳定性与升级性对于游戏玩家而言都是非常重要的！在大众主流市场中，华硕P5PL2就是一个非常优秀的选择！

这款华硕品牌的P5PL2主板产品价格为770元，P5PL2采用了业界巨头Intel公司的945PL+ICH7的芯片组合，在兼容性、稳定性、基准功能、绝对性能与价格之间取得了一个比较好的平衡点；在处理器支持方面，这款P5PL2能够支持包括PentiumD、Pentium4超线程、Pentium4以及CeleronD等处理器在内的主流LGA775架构产品，CeleronD处理器性能对于普通家庭用户而言已经可以接受，等到双核心PentiumD处理器价格继续下降到一个比较合适的价位时我们便可以通过这款P5PL2良好的扩展性进行升级，最大程度上节约了升级成本！

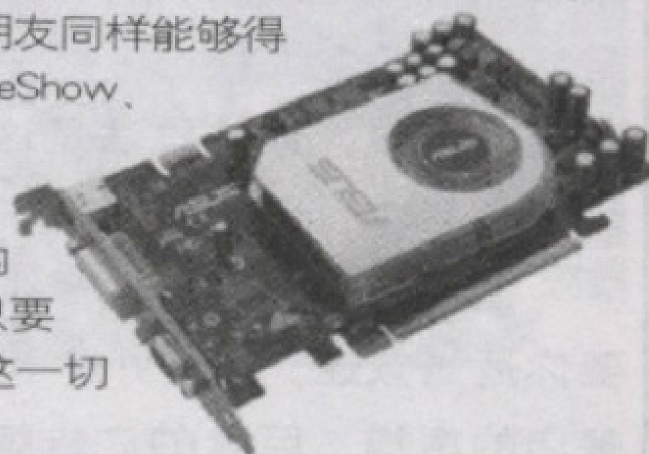
要想玩《天机Online》，我们自然还需准备一块显卡，当然，这也是为日后Windows Vista系统做准备，华硕EN7300GT TOP/HTD/128M自然是首选！

华硕EN7300GT TOP/HTD/128M采用了NVIDIA公司的GeForce 7300GT显示核心，《天机Online》对于显卡的基准要求是需要支持DirectX 9.0b，华硕EN7300GT TOP/HTD/128M已经能够支持DirectX 9.0c，对于想玩游戏的朋友而言，能够用低廉的价格换取更爽的游戏性能，的确是非常超值了！

华硕EN7300GT TOP/HTD/128M应付《天机Online》游戏已经没有什么问题了，这得益于其本身优秀的架构，能够在核心550MHz/显存1000MHz时就提供给了不错的性能，128M显存对于一般操作也已经足够了，而且可以让游戏显示出更好的画质，这些显存不够用怎么办？朋友们大可放心，因为华硕EN7300GT TOP/HTD/128M本身还支持超强的PureVedio技术！同时，这款显卡对SLI技术的支持可以联合其他显卡给更高级用户提供更高品质的画面显示效果，这对于大众玩家而言真是一个福音啊！

以上只不过是华硕EN7300GT TOP/HTD/128M的部分特点而已，实际上这款产品居然还支持Splendid靓彩技术！

当然，靓彩技术也只是华硕显卡的一个附加值而已，购买EN7300GT TOP/HTD/128M的玩家朋友同样能够得到GameFace Messenger、GameLiveShow、GameReplay、VideoSecurity Online、ASUS OnScreenDisplay等众多高附加值软件！想不想与身在他乡的《天机Online》玩家面对面游戏？只要您的朋友也拥有一块华硕显卡，这一切就都不是梦想！





WCG2006意大利总决赛现场报道

欢乐英雄



■本刊记者 冰河

10月的意大利已进入了雨季。从北方的米兰到南方的帕勒莫，各地都不时被铅灰色的雨云笼罩着。有时是倾盆的暴雨，有时是纷飞的细丝，总之每日都是湿漉漉的空气萦绕在意大利各个地方的大街小巷。乐于享受生活的意大利人就在这种潮湿清新的空气中，随意地在街头巷尾的小店中品尝下午茶或咖啡。其安逸悠闲的样子，让人很难想象他们刚刚在6月份获得世界足球冠军时经历了怎样的狂欢。其实意大利人是个热爱运动的民族，无论是篮球、足球、排球这种需要集体配合的团体项目，或者是射击、赛车这种属于孤胆英雄的游戏，意大利人都会投入疯狂的热情。所以，尽管雨依旧不停地下，当街头上、地铁中出现"Samsung World Cyber Game Festival 2006 Monza"字样的招贴时，一种悄悄的热情就如同雨季中间或洒下的阳光，逐渐从蒙扎到米兰，甚至向更多的城市弥漫开来。

同样是10月，黄浦之滨的上海炎热异常，街道上匆匆而过的男男女女，无论是神态抑或穿着都丝毫没有秋天的味道。这里是东方的"时尚之都"，财富和荣耀是这里的流行色。至于说到"享受"，从不断攀升的房价和大道上拥堵的车流来看，"房子、车子、票子"是最重要的内容。而原本跟随在"享受"之后的"生活"，在这里只是一个抽象到极为简洁要素的概念而已。不只是上海，其实目前中国绝大多数城市，都处于这样一种无因的亢奋和忙乱中。

当然，并不是城市中所有的人都这样。浦东机场H号检录厅前，一群年轻人说笑打闹着登上了前往意大利米兰的AZ791航班。他们正是前往米兰参加"三星电子杯"WCG世界总决赛的中国选手代表团。尽管电子竞技早已被列入正式体育竞技项目的行列，不过从他们身后送行的人群来看，电子竞技至今仍旧是一项主要由民间热情支撑的事业。尽管WCG的世界冠军可获得25 000美元的奖金，可是吸引他们前往米兰的，不是绿色的美元，而是他们背后闪耀着的五星红旗。他们谈笑着上路了，可是他们所背负的希望，决不是看上去那么轻松。

此次从上海到米兰的班机属于意大利航空公司，飞越蒙古高原、西伯利亚、顿河平原，当雄伟的阿尔卑斯山脉出现在机翼下方时，米兰距离中国人已很近了。或者沉睡，或者凑起来打"升级"的中国选手们都拥到舷窗边俯瞰下方的美景。送餐的意大利大胡子男空乘看着座位上散落的扑克牌，笑哈哈地问"Casino or playing cards? Who wins finally（小赌还是玩牌？最后谁赢了？）？"

是啊，飞行近万里来到这里，谁会是最后的赢家呢？

开幕


娱乐场里的观众体验区，可以单挑FIFA


碰碰车，老大不小了也来玩一会



虽然不是F1，不过卡丁车开起来也很过瘾


闲着没事，练练投篮

WCG2006总决赛的场地位于著名的F1赛车城蒙扎，开幕式就在那名闻天下的F1赛车主赛道，名曰Autodrama的地方进行，而所有比赛则在赛道边的4层场馆中进行。在进入赛道外的大广场上，组织方隔离出了不同的区域，有创新、红牛、Kappa等赞助商的展示区，也有供普通观众一展身手的比赛区，还有供儿童游乐的小乐园。最引人注目的是，居然还有一个占地很大的碰碰车游乐区。既然来到了赛车城，不玩玩车实在是个遗憾。于是碰碰车上总是挤满了人高马大的"老小孩"。更多的人则是拿着比赛组织方三星电子赠送的足球和篮球在场地上戏耍。当然，最拥挤的地方自然是赛道外的F1赛车展示区。作为法拉利车队的老巢和迈克尔·舒马赫的即将退役之地，众多车迷都涌进法拉利的展示区拍照和购买纪念品。不过今年已获得车队和个人总冠军的雷诺车队也有很高的人气，星际选手Legendry（罗贤）就买了一身蓝色的雷诺赛车服。于是旁边的朋友则警告他"不要再进法拉利的展示区，否则可能会被人打……"Sky（李晓峰）后来也在这里买了法拉利的纪念品。也幸亏有这些娱乐措施，从早上10点就开始等候开幕式进行的一众选手才不至于无聊到死。

按照媒体得到的活动安排，本刊记者随一众中国媒体在下午4点从米兰来到了蒙扎。蒙扎之于米兰就如同昌平之于北京、浦东之于上海。我们每天从驻地酒店出发，沿着一条名曰Boskovsa的大街走到地铁LIMA站，20分钟之后就抵达了地铁终点SESTO.F.S。然后就可在地面的公交车站等候三星电子派出的WCG免费班车。再经过近一个小时的路程，就到了比赛场馆Autodrama。

我们抵达时，所有的参赛选手已等了6个小时。本来相互之间就已非常熟悉的他们很快就闹在了一起。中国选手由于语言的原因，与其他选手的交流比较少。不过沟通的方式未必只有语言，有人就比划着和法国选手玩起了足球。相比之下，Sky由于经常出国参加比赛，成绩比较好的缘故，与外国选手的语言沟通比较多。拉着他合影的Fans也是数不胜数。而著名的乌克兰魔兽选手HoT则问记者"xiaOt有没有来？"得知xiaOt（孙力伟）无缘本次总决赛，也没有随团前来之后，他遗憾地咂了咂嘴。后来Sky告诉记者，HoT和xiaOt，还有其他几个选手是死党，每次凑到一起都要去喝酒。虽然彼此之间都听不太懂对方的"英语"，不过在酒精面前也不用说太多，"一举杯就啥都不用说了"。

天气越来越阴沉，临近傍晚还飘起了雨丝，加上4级左右的小风，事先准备不足的众人一时间有些狼狈。不过幸好7点开幕式终于开始。由于意大利承办方将此次电视转播权出售，只有电视媒体能进入开幕式活动的进行地F1赛道。其他人只好挤在看台上尽量靠近舞台的地方。开幕式的主持人是意大利著名的歌星兼主持人吉安娜·娜尼尼和光头明星艾里·斯通主持。对于那个光头我没兴趣，但对于美女主持人我却早已是仰慕多年。也许大家对她不熟悉，但一定知道1990年意大利世界杯那首名震天下的《意大利之夏》，演唱者就是吉安娜·娜尼尼和另一位摇滚歌星埃德瓦尔多·本纳托。只不过那个时候她看起来是个彻底的摇滚朋克，16年后一身名牌时装，成熟而性感。不过秉着意大利人搞比赛就要热闹的传统，如16年前的世界杯一样，比赛方同样请来了目前意大利最红的摇滚歌星，只是名字有如阿拉伯人的那么长，身边的意大利女歌迷为我介绍了几遍我都没听懂。而看台上的意大利小青年们则用可乐瓶子装着啤酒，在摇滚歌星的煽动下又唱又跳，把现场搞得像个摇滚演唱会一般。我忍不住问了问身边的女歌迷"你喜欢看什么比赛项目？"得到的回答是"什么比赛？我是来看演唱的，花了40欧元呢"。原来这

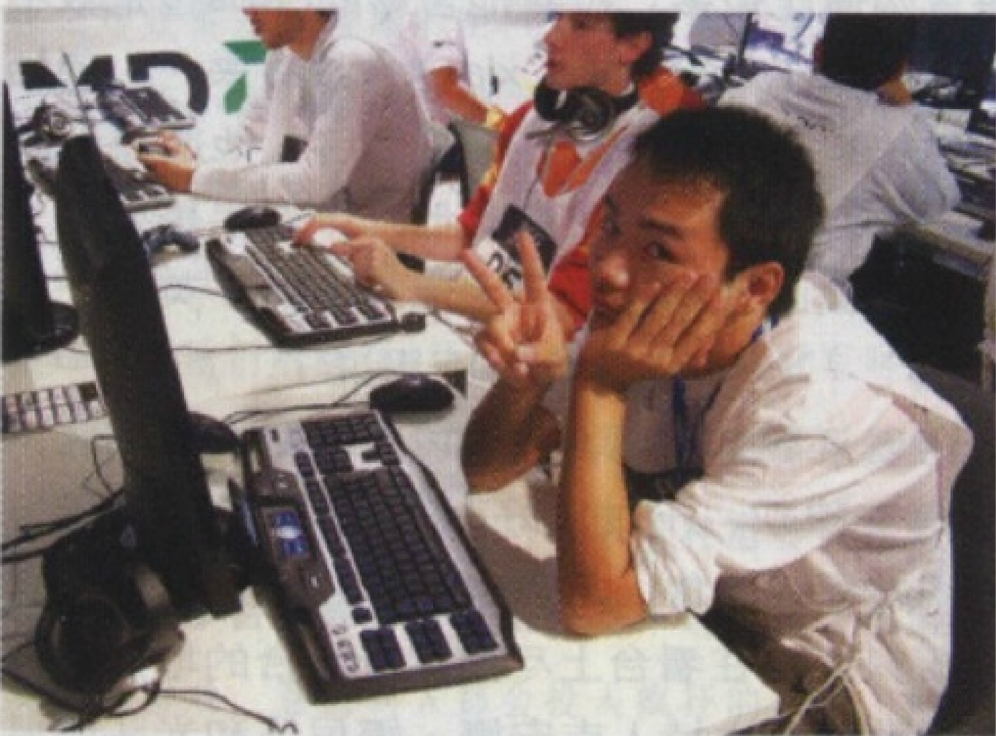
WCG开幕式，摇滚歌星演唱是个很重要的幌子……

终于到了选手入场式，各国选手手擎国旗走上了舞台，而台下的各国观众则随着自己国家国旗的出现而不停地欢呼。本次赛事共有77个国家共400多名选手进入了意大利总决赛，都达到了WCG创办以来的新纪录。当中国和中华台北代表队相继走上舞台时，看台上的中国人都发出了震耳的欢呼。在体育竞技的舞台上，我们不分彼此。随着一闪而过的F1赛车身影和漫天飞舞的焰火，全球第1的电子竞技盛典，终于拉开了帷幕。


游戏我不行，真踢你不行


米兰，中国人来了


各国选手代表手举国旗聚集在舞台上，天下一家


FIFA选手袁明皓很自信，可惜他还是没能出线

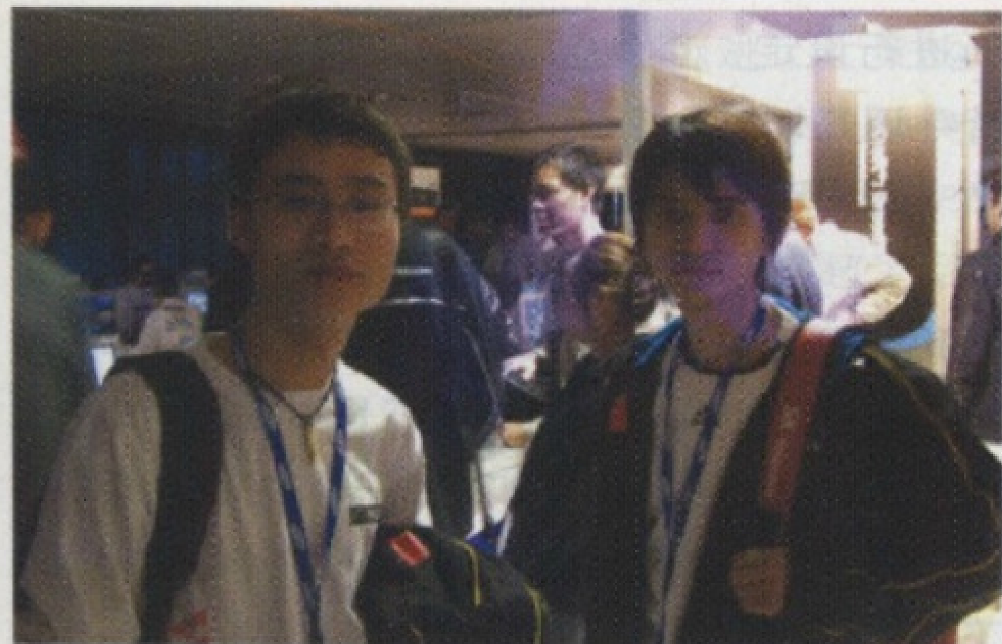

中国选手登上大舞台，台下的中国观众开始热烈欢呼

开局

比赛于意大利时间2006年10月19日早上9点开始，小组赛阶段需要持续2天。首日中国队有4名选手出战，分别是魔兽项目的卫冕冠军Sky、2名FIFA项目选手李君和袁明皓、星际选手Jaystar（丁伟）。Sky作为卫冕冠军自然是万众瞩目，他的第1场比赛就在大舞台上进行，而他也不负众望，2：0拿下了对手，最终以5战全胜、小组第1的身份率先出线。不过FIFA项目的选手就没有那么好的运气了。连续第3年参加世界总决赛的李君在打平即可出线的情况下失利，小组赛2胜1负，小分不如对手名列小组第3被淘汰。袁明皓则更是可惜，同样是在一场关键的比赛中，他经过苦战，在第90分钟被对手攻入一球，以1：2失利，最终失去了出线资格（听上去怎么这么类似真正的中国足球队呢？）。而星际选手Jaystar本来也是首日被寄予厚望的选手，但他第1场就输给了秘鲁选手Darki，随后又被西班牙选手ZelotITO_die和哈萨克斯坦选手Masterok打败，名列小组第4被淘汰。根据记者在现场的观察来看，他主要还是缺乏外战的经验，对国外选手的研究不够透彻，加上比赛中情绪过于紧张导致了这样的结果。事实上，比赛中无法放松情绪是中国选手此次比赛的通病，只有身经百战的Sky显示出了良好的心理素质，即使在比赛中遇到意外情况也能沉着处理，这也是他一路能走到最后的重要原因。

比赛进入第2日，竞争也进入了高潮阶段，其激烈程度不亚于淘汰赛。星际项目的两名选手Legendry和Phoenix（庄传海）遇到的阻力都不大，分别以G组第2和H组第1的身份出线。FIFA项目唯一的希望，中国区总冠军Skyline（杨树超）苦战4场，终于以3胜1负K组第2的身份出线，为中国队在这个项目上保留了一线希望。而魔兽中国军团的另外两名选手Rabbit（王磊）和SYC（苏友超）也一路顺风顺水，以E组第1和N组第2的身份出线。成为中国军团夺冠的最大希望。

所有的项目中，CS是最受玩家瞩目的项目。历史上这个项目的比赛也给我们展示了太多的传奇和精彩。本次WCG大赛没有像上一届那样选择用CS:S，而是回归了CS1.6版本。“零点行动”由于人物模板和弹道的差别，使3D的Miller成就了跳跃在空中盲狙捅射Potti的传奇。尽管没有击杀对方，但3D依然战胜宿敌SK，成为WCG2004的世界冠军。2005新加坡总决赛，由于使用基于Half-Life2引擎的CS:S，哈萨克斯坦的少年猎人们一鸣惊人，把黑马的轨迹直接延续到亚军宝座上，只惜败于卫冕冠军3D。2006年在意大利，3D第3度问鼎的梦想希望得到延续，而NiP在强势统领了大半个2006年之后，也希望用一个最传统的冠军证明自己的实力。德国Mouz、俄罗斯virtus.pro、韩国Hacker.PK、加拿大EG、中国wNv.gaming、芬兰Hoorai、丹麦NoA和巴西Mibr则以强队的身份空降亚平宁，对冠军虎视眈眈。波兰Pentagram、挪威mYm则阵容强大，明星云集，但在WCG的历史上，他们还是生面孔。只不过这次比赛的版本是正宗的1.6，对于一年到头难有起色的3D和Mouz而


罗贤和庄传海，中国星际双子星


比赛间隙，wNv战队布置战术应变


无论是谁登上舞台，都有中国海外留学生为自己的亲人助威


获胜的Hero抱着团长哭了起来

言，他们的希望成数有多少呢？去年缺席WCG世界总决赛的wNv战队这次终于出现在了意大利的舞台上，他们在小组赛就表现出了强横的实力，在包括7支队伍的G组中6战5胜1负排名小组第1成功晋级。相对第1天Sky的硕果仅存，第2天可谓中国队的幸运日。兴奋的中国队员晚上在回到酒店之后，找来热水泡了方便面，好好慰劳了下自己被意大利餐折磨了3天的肚子。而其他的强队中在小组赛都显得波澜不惊，除了Mibr外，其他强队没有悬念地出线了。WCG参赛国家众多，强队如何在同组队伍身上拿分就成了重要课题。Mibr尽管ESWC2006拿了冠军，但明显暴露出经验上的不足。在对阵Pentagram时以2分惜败、已然不容有失的局面下，却在印尼的XCN上栽了大跟头。结果Mibr负于XCN，尽管胜负积分相同，但小分上的劣势使得XCN顶掉了Mibr以小组第2出线。其他小组中，NiP尽管负于NoA，3D也败于Mouz，却都从小组中顺利出线。相反，白俄罗斯Ultimo在加时以2分险胜wNv.gaming，轻轻撞了一下中国代表队的腰，却没能构成很大威胁。只可惜wNv.gaming同组对手实力太弱，热身的含金量不足。

酣战

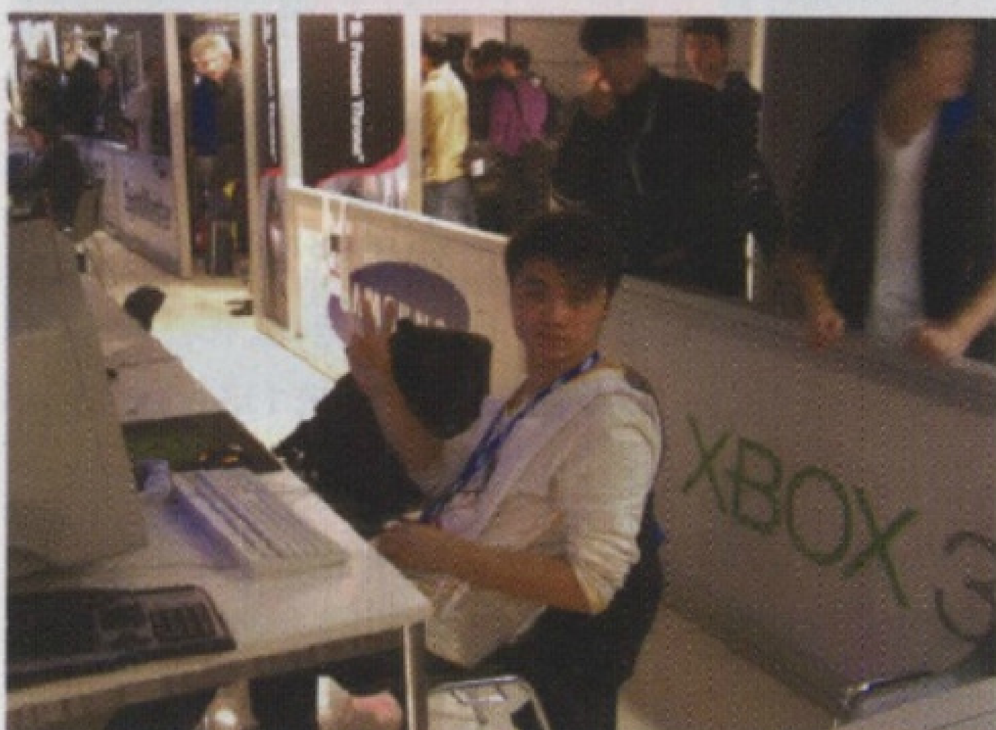
10月21日，比赛进入更加残酷的淘汰赛阶段。如果说强者在小组赛中还可以保留状态的理由下不温不火，那么如今再不兴奋起来就一点机会都没有了。星际项目的两个希望Legendry和Phoenix第1场的对手都不算强大，分别是巴西人Odin和淘汰了Jaystar的哈萨克小伙子Masterok。Legendry以2：1淘汰巴西人，而被众人昵称为“66”的Phoenix以2：0痛击Masterok，昂首进入16强，为失利的Jaystar出了一口气。可惜在随后的16强比赛中，他就遇到了强大的韩国人JulyZerg，被淹没在虫海之中。Legendry同样在16进8的比赛中遇到了曾击败Jaystar的西班牙人ZelotITO_die，以2：1利落地胜出，挺进4强。不过他的好运到此为止，争夺进入决赛名额的对决中，已在韩国联赛留学一年的Legendry面对韩国人Iloveoov毫无还手之力，以0：2的结果失利，只能争夺铜牌了。这个结果让场外盼望奇迹出现的中国观众扼腕长叹。FIFA项目唯一的希望Skyline第1个对手就是强大的德国人Escout24，结果在苦战94分钟之后以1：2失利，止步16强之外，至此中国FIFA军团全军覆没，失利的Skyline一个人在场外坐了很久很久……

CS项目的希望wNv.gaming昂首出线之后，淘汰赛的第1个对手就是韩国战队Hacker.pk，而在今年ESWC世界总决赛上wNv就曾败于韩国战队lunatic.hai。面对韩国人他们似乎总有一种奇怪的心理而无法发挥出实际的水平。所有关注wNv的观众都希望他们能打破这种不利的怪圈。第1局wNv.gaming的开局不错，以6:0领先，但随后的比赛中韩国人以双AWP卡位将wNv.gaming的进攻彻底封死。A点大道的前压让hee的瞄准镜下增添了无数尸体，特别是第15局，面对wNv.gaming的4把AK猛冲A点小道，hee拿着沙鹰3枪打爆了3个头。易边后韩国人对A点平台异常执著，战术细腻而大气，仅有的两局进攻B点也全部成功。wNv队员的情绪和配合受到了一定影响。尽管领队马超竭力安抚队员，希望大家在接下来的比赛中翻局，但第2场de_train地图的比赛中，意外又出现了。wNv的Jungle在进行到第2局发现无法正常买枪，而之前的热身和比赛中所有的设置都没有问题。由于第1局是手枪局，无需买枪，因此这个问题没有暴露出来，但到了第2局，作为队伍中主力的Jungle无法买枪，就使得整个战斗成了大问题。虽然wNv尝试叫了暂停，提出要求调试或重新比赛的要求，但裁判以热身和第1场都没有提出异议为由，拒绝暂停或重赛。可怜的Jungle不得不在比赛过程中切换


这可是货真价实的F1雷诺赛车

到控制台重新进行设定，直到6局之后才解决这个问题。但经过加时苦斗还是以17：19输掉了第2场。总分0：2止步于16强之外。比赛结束后中国队又提出了申诉，可惜还是无果而返。

拥有天才狙击手shaguar的EG是加拿大绝对的统治者，WCG2005能走到世界季军绝对不是徒有虚名。但在16强就遭遇NiP必定是恶战，如果对阵NoA也好不到哪去，区别只是状态的好坏而已。EG倒是在de_nuke狠狠教训了一下瑞典人，在de_train则虎头蛇尾，最终以2分惜败，其中瑞典天才ins在第30局的ECO中用沙鹰谱写了几乎是CS有史以来最绝妙的史诗——以一己之力将EG所有队员击毙，这足以震撼整个地球！决胜局是de_inferno，NiP再没有给加拿大人任何机会。Mouz直落两局淘汰了俄罗斯冰熊，但一年来低迷的状态使他们的脚步在八强戛然停住——NoA的枪法和战术明显比日耳曼的坚韧管用。两局下来总计只拿到11分，Mouz也许应该在阵容和风格上作彻底的改变。最具争议的是wNv.gaming，2006年他们的状态起伏不定，成绩时好时坏，又经过了人员更迭的调整，出征蒙扎打算有所斩获。可惜意外情况的出现再次让他们饮恨而归。


Sky在与Grubby的比赛前充满信心，他也笑到了最后

CS比赛的另一场重头戏是瑞典战队NiP对阵卫冕冠军美国3D战队。双方在大舞台上展开了殊死对决。在1.3的时代，Potti、HeatoN与Kim、Miller就是两大阵营的代表。如今NiP由新生代掌舵，而3D只有Kim留守。3D在de_nuke上首先失利，却在接下来的de_dust2以顽强的斗志率先迎来了赛点。在即将扳平比分时，Kim出现了低级失误，被ECO的walle击毙，后者用缴获的AK47连杀3名美国特警，严重打击了3D的士气，比赛不得不进入加时。3D无力回天，被瑞典人送回了家。NiP士气大振，击败hoorai之后闯入决赛。而淘汰了wNv的Hacker.PK在8强对阵波兰战队Pentagram，两匹拥有强劲实力的黑马俨然跨入了强队的行列，波兰人在战斗中激情四射，士气如虹，韩国人毫无招架之力，只能看着对手进入4强。而半决赛中面对强手NoA的挑战，Pentagram则显示出灵活的一面，在战术和走位上富于想象力，又是一个2：0，波兰人不可思议地进入了决赛。


失利之后的Gostop向韩国解说员发牢骚，不知他有没有再说一遍粗话

魔兽项目的3名选手全部进入了32强，是中国队夺冠的最大希望。Rabbit第1个对手是来自中国台北的Myth_CareFly。面对来自同胞的挑战，他没有丝毫客气，2：1获得胜利，随后又以2：0击败捷克人ACT-Giacomo杀入8强。但在8进4的比赛中他遇到了号称浪漫人族的法国人Tod4k。Tod在中国地区的比赛中成绩不算出色，但在其他地区举办的大赛都像吃了火药般生猛。结果是0：2，Rabbit被淘汰出4强，也让场外观众看到中国人会师决赛的野心落空。同处在上半区的SYC第1个对手是韩国鬼王Gostop，如果他获得胜利，他将与刚刚战胜奥地利人的Sky相遇。可惜他没有能在世界大赛的舞台上与自己的战友对决，取代他的是韩国人。在这场比赛结束后，SYC将他与韩国人的比赛录像带到了场外供Sky参考。而按照规则，比赛选手不得私自将比赛录像带出。只是为此受到黄牌警告的不是带出录像的SYC，而是刚看了2分钟录像就被制止的Sky，这着实有些让人莫名其妙。这个事件也为后面的比赛带来了阴影。


wNv战队陷入了与韩国人的苦战

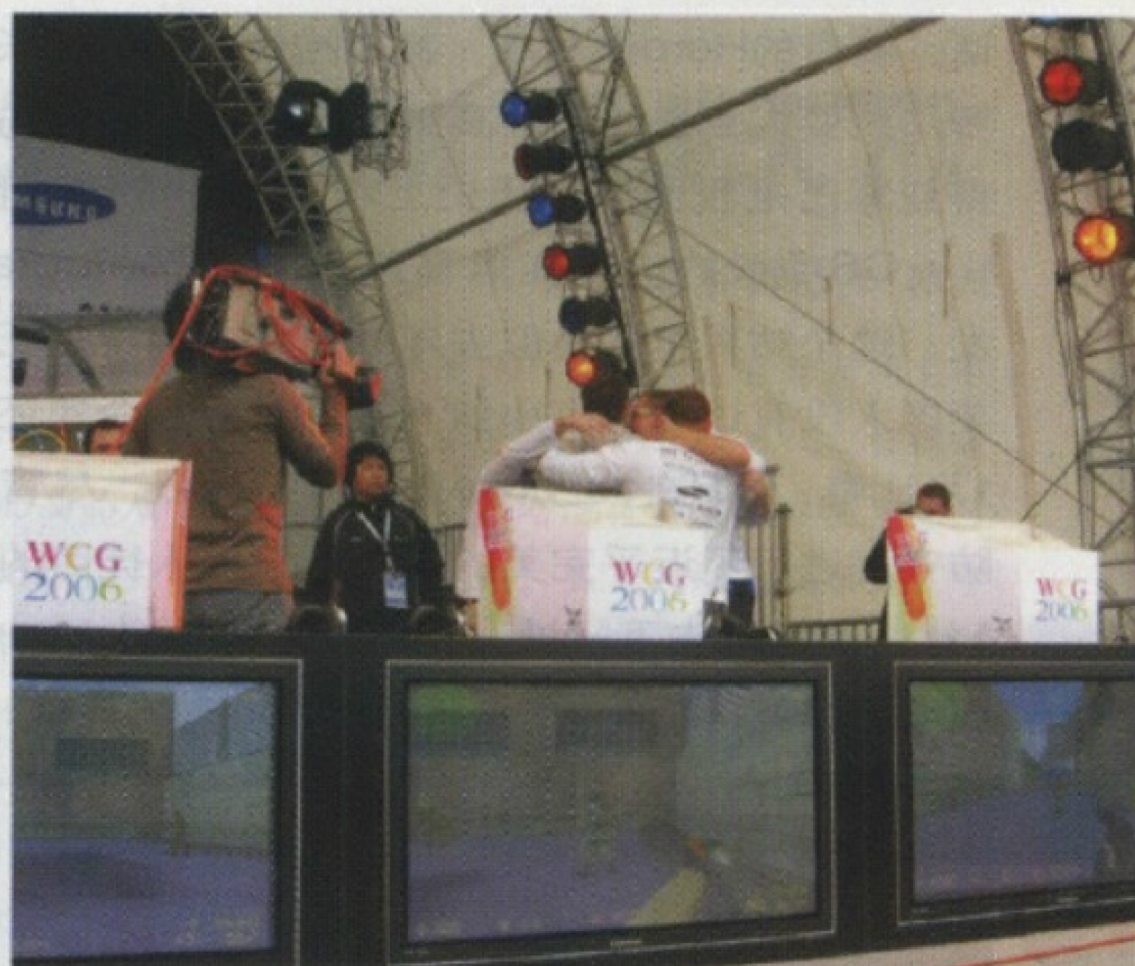
大舞台上，Sky对阵韩国鬼王Gostop，双方的比赛开始。第1局韩国人依靠空军的打击获胜，Sky稳定了下情绪继续比赛。第2局比赛的初级阶段韩国人也隐隐占据了优势，但Sky经过细致的侦察之后，发现了韩国人主基地防御圈的一个空档。于是他买了飞艇，趁韩国人的部队全

部出击时，将部队从这个空档运进了亡灵的采矿区域，对着金矿展开猛烈攻击。虽然韩国人迅速回援，但原先他良好的建筑摆放此时成了他自己要面对的苦果。Sky用几个单位顶住进来的道路，将韩国人的金矿和主要防御塔一扫而空，然后从容地祭起了回城卷轴。这次精彩的空降让台下的观众发出了如雷的喝彩声。而短时间断绝了经济来源的Gostop自此一蹶不振，面对Sky漫天的龙鹰和直升机，他的空军被一点点消耗掉，输掉了第2局比赛。

关键的第3局比赛，Sky已完全掌握了韩国人的战术，初期的压制使得Gostop的空军发展极为艰难。就在Sky已掌握了优势时，意外出现了。Gostop在比赛本身没有遇到任何问题的情况下，打出了要求暂停的字样。随后他向裁判提出，由于Sky在比赛前看了他上一场的录像，对他的战术已有所准备为理由，要求判Sky本场比赛出局。裁判方以比赛前已对Sky的行为进行过处罚、不能追加2次处罚为理由拒绝了韩国人的无理要求，判比赛继续进行。Gostop的情绪有些激动，在败象初露时就放弃了比赛，以1：2的结果被Sky淘汰。尽管比赛中Gostop无故暂停了比赛，但获胜的Sky还是很友好地走向对手并且伸出了手。可是情绪失控的Gostop打掉了他的友谊之手，回以“Fxxk you”的粗口。虽然在本届大赛结束之后他对自己的行为进行了解释，并向Sky道歉，但他失去体育比赛道德和风度的行为，遭到了各国玩家的猛烈抨击。而Sky的比赛，直到最后的冠亚军决赛，再也没有上过大舞台……

遇到不友好对待的Sky没有计较太多，因为他的下一个对手是Grubby，2004年的WCG世界冠军。这场2004冠军对2005冠军的较量吸引了所有魔兽玩家的注意力。具体比赛过程可参见本期杂志中竞技栏目的战报。这场两届冠军的对决激烈程度甚至强于最后的决赛，Sky同样是在先失一局的情况下，沉着应战，一点点积累自己的优势，最后用自己拿手的TowerRush（塔攻）结束了决胜局的战斗。随后他又在半决赛中2：0击败了强硬的乌克兰人HoT，进军冠亚军决赛。

Sky能卫冕冠军么？他能完成这个WCG历史上从来没有完成过的壮举么？所有人都热切期待着最后的决赛。



波兰人造就了本届比赛最大的神话，获胜后他们激动地抱成一团



失利之后的Tod4k很郁闷，一脸苦色

结局

10月22日，蒙扎的天气有些好转，甚至还有几缕阳光从云层中洒落下来。就在这阴晴交错的一天，WCG2006世界总决赛将决出各个项目的冠军。最先开始的星际项目决赛是韩国人的天下，两名韩国选手Iloveoov和Julyzerg会师于决赛，谁获胜并不重要，重要的是这个结果表示韩国人依旧是星际项目的统治者。事实上，星际项目的4强中，韩国人囊括了前3名的位置，而位列第4的中国选手Legendry也是经过韩国联赛一年的打磨，才有了水平的突飞猛进，被戏称为“半个韩国人”。只是在争夺铜牌的决赛中，Legendry面对在韩国联赛中多次交手的对手，打得有些急躁，两场比赛都在对手开局露出空档的情况下没有抓住机会，最终失利。本刊记者在赛后询问他为何在开局有如此失去水准的表现，他回答“我当时心里很激动，想我这不是要赢了？结果操作反而出现了失误”。看来仅仅在韩国联赛留学一年的Legendry，还需要更多的磨练。

FIFA项目的决赛在德国人和罗马尼亚人之间进行。进入决赛的德国人Hero是WCG2005 FIFA项目世界冠军Styla的孪生兄弟。对FIFA项目不熟悉的观众甚至以为FIFA项目将有可能和魔兽项目一样，出现连冠的场面。德国人最后还是赢了，虽然长得一样，但德国人也不算连冠。只是孪生兄弟两年获得FIFA项目世界冠军，也是WCG历史上难得的佳



Sky：我是冠军，中国是冠军！

话。赛后的Hero很激动，甚至抱着自己的团长哭了起来。相反，失利的罗马尼亚人倒是依旧兴高采烈。在赛后的专访会议上他们告诉记者：获得亚军已是我们参赛历史上难得的好成绩，我们很知足。

CS项目的决赛在黑马波兰战队Pentagram和老牌强队NiP之间爆发，这个结果有些类似去年的景象。同样是无名黑马对老牌强队，去年美国人没有让哈萨克小伙子笑到最后，今年还会出现同样的结果么？第1场比赛，NiP在de_nuke表现异常抢眼，尽管充当T时只拿到了5分，但防守时进行了近乎完美的表演，波兰人徒劳的12局进攻只拿到了可怜的1分。瑞典人先下一城，但好戏还在后头——波兰人并未丧失信心，在随后的比赛中成就了WCG历史上最大的神话，先是de_inferno，然后是de_train，仿佛昔日波兰骑兵的如雷铁蹄再现，气势高涨之下越来越疯狂，最终波兰人击败NiP登上了WCG世界冠军的王座。看来欧洲的确是黑马的福地，过去的欧洲杯足球赛中，丹麦人和希腊人都上演过同样的一幕，如今波兰人也演了这么一出完美的好戏。从实力上讲，波兰人不是灰姑娘，但面对成名已久的老牌劲旅，波兰人笑到了最后。NiP、3D因为小组赛的成绩同分在上半区，让下半区成为缺乏大赛经验的强队火拼的战场——Mouz积弱难返，不足为虑，其他战队在大赛履历上几乎相同，心态和技术的发挥便取代了经验。和2005年的K23一样，赤着脚打到决赛的Pentagram已无所畏惧。NiP不可谓不强，但只有瑞典人能在淘汰赛中从波兰骑兵手里抢到1分。3个2：0充分说明了Pentagram的稳定状态，也充分说明在国际大赛中，名气和经验也许并不是决胜的关键，信念和执著往往能支撑奋斗者笑到最后。



回国的飞机上，Sky拉着SYC和罗贤打起了升级，据说他又是大赢家

Sky来了，尽管没有登上大舞台进行最后的表演，但转播Sky和浪漫人族Tod4k比赛的大厅里挤满了人。相对于Gostop和Grubby的苦战，Sky的最后两场战斗都没有太大的波折。第1场比赛双方同样首发大法师，只是Sky选择升级了暴风雪技能，而Tod4k则选择了召唤水元素技能。Sky利用自己的暴风雪不停地对Tod4k采矿的农民进行骚扰，使得Tod4k无法很好地在野外进行升级，还因为操作不及时损失了几个农民，影响了经济。这个结果让他有些急于决战，但在两次正面战斗中都没能取得优势，失掉了第1局。第2局开始Tod4k就打出了对步兵极有帮助的加持吸血光环宝物——天灾骨钟，并且迅速开了分矿。但Sky先升到2本，购买了熊猫支援大法师的战斗，将Tod4k牢牢牵制在其分矿处。虽然Tod4k也迅速购买了熊猫支援战斗，但英雄的级别和科技都落后于Sky。看到Sky回城的熊猫又购买了3个防御塔道具。大厅里观看转播的G r u b b y 不禁笑了，"TowerRush"，已在Sky手下多次吃过这个苦头的Grubby判断得没错，Sky在Tod4k的分矿处建立其了塔群，看着自己的经济和兵力被对手全面压制，Tod4k摇了摇头，打出了GG。**冠军！Sky成功卫冕单人项目冠军，完成了WCG历史上从来没有人做到的伟业！**



比赛我打输了，来个真人PK怎么样？

尘埃落定，花落各家。"三星电子杯"WCG2006世界总决赛在漫天的焰火中落下了帷幕。中国队获得了一块金牌，一个第4名的好成绩，与2005年的成绩持平。不过在今年的比赛中，中国选手显示出了更沉稳的耐心和更强横的实力，欠缺的只是大赛的经验。而他们放松的心态也让人赞许。也许，更大的突破就会出现在明年。让我们期待，2007年的西雅图，这些为我们带来许多欢乐的中国电子竞技英雄们能有更出色的表现。P



关注国产原创——盛大宣布代理国产网游《乱武天下》

■本刊记者 冰河


盛大网络总裁唐骏亲自出演关公，为大家奉上一场“关公战秦琼”的好戏

2006年10月26日，中国互动娱乐媒体企业上海盛大网络发展有限公司于北京召开新闻发布会，宣布已与中娱在线网络科技有限公司签署了精品原创网游《乱武天下》的代理协议。根据该协议，盛大网络将拥有《乱武天下》这款3D高品质休闲游戏除中国香港地区和中国台湾省之外的全球独家运营权。这款游戏预计将于2006年12月底在中国进入公测。盛大网络总裁唐骏、中娱在线董事长兼总裁谢成鸿出席了新闻发布会。

《乱武天下》是一款3D大型电影式动作类休闲游戏，以中国古典神话传说为题材，游戏人物均为中国民间传说或历史上的名人，如孙悟空、花木兰等。游戏中的每个人物都拥有自己独特的招式和风格，在游戏的创意、策划、设计、制作等方面均体现出了原创性，此外，《乱武天下》还是一款通过键盘鼠标和手柄都能玩的游戏。

在盛大网络召开的媒体发布会上，盛大副总裁、测试中心负责人李瑜女士表示，《乱武天下》经盛大网络游戏测评中心层层筛选，从200多个游戏中脱颖而出，在各方面的测试指标都达到了“优秀”，在国内自主研发的游戏中非常罕见，是一款具有国际级制作水准的高品质游戏。而盛大网络董事长兼首席执行官陈天桥表示：“我们很荣幸能够代理《乱武天下》这款高品质的游戏。民族的就是国际的，正是如此原创的一款网游，我们认为才具有广受国内外玩家欢迎的基础，我们也才有了推动全球化运作的信心。精心致力于互动娱乐平台建设的盛大网络，欢迎国内外更多更好游戏的加盟，从而为广大的游戏爱好者和家庭用户服务。”

面对盛大的盛情合作，中娱在线总裁谢成鸿表示：“作为国内第一款非棋牌类休闲网游的开发商，我们通过拥有自主知识产权的引擎技术开发出的《乱武天下》，能够得到国际级设计师的认同，并交给盛大网络代理运营，深感荣幸。今后我们将继续秉持游戏精品化的理念，向世界一流游戏研发企业的目标进军。”

作为盛大网络参与2006中国网络文化博览会的重点推荐内容，《乱武天下》此次也高调出现在网博会现场。而一向以严肃面目出现在公众面前的“中国第一职业经理人”，盛大网络总裁唐骏还与中娱在线总裁谢成鸿共同穿衣扎靠，以一身京剧打扮出现在现场，为台下的观众表演了一场“关公战秦琼”的好戏。P



业界动态

第二届“酷比杯”游戏策划大赛开幕

由腾讯公司主办的“第二届QQ堂酷比杯游戏策划大赛”10月27日于北京展览馆拉开序幕。本届大赛的主题为“不一样的创新，不一样的体验”。为充分体现促进原创的精神，大赛特意选定在10月27日第四届中国网络国际文化博览会现场举行开赛启动仪式。本次大赛赛程从2006年10月一直延续到2007年2月，比赛仍以网络游戏策划案的征集为主，全部比赛均依托大赛官方网站http://coobie.chinagcn.com进行。为进一步鼓励优秀游戏创意人才的参与，本届大赛对比赛作品征集项目设定进行了调整，扩大了创意选题范围，不再限于休闲游戏，而是面向所有类型的网络游戏策划案，并特别针对游戏专业从业人员的参与设置了专业组。

PSP奢侈周边发布

SCE公司宣布，在11月22日发售粉色PSP主机的同时，将与流行品牌Samantha Thavasa合作，推出PSP专用周边产品。Samantha Thavasa品牌是获得维多利亚·贝克汉姆、希尔顿姐妹等名人喜爱的国际品牌，其制作的手提包和珠宝饰品尤其出众。此次PSP主机与Samantha Thavasa品牌的合作计划是与主机颜色相匹配的粉红色周边产品系列，目前公开的有主机腕绳（8925日元，约合人民币625元）、主机收纳包（15759日元，约合人民币1103元）以及大手提袋（26250日元，约合人民币1838元）3种，玩家可通过Samantha Thavasa品牌专营店以及网络购物商店WWCITY购买。



锦天公开《风云》3D引擎源代码

11月3日锦天公司召开公开3D引擎源码并无偿捐赠给社会的发布会。上午10点锦天公司负责人携《风云》3D引擎源代码及授权书来到会场。随后成都市信息化、成都市高新区科技局、成都市软件产业协会、成都市高新区孵化园、成都市数字娱乐产业基地的相关负责人也到会致词。致词之后锦天公司负责人将授权书交到了四川大学计算机软件学院、电子科技大学计算机工程学院、国家863计划软件公共技术支撑平台、成都数字娱乐软件学院相关领导手中。



《街霸》真人电影2008年上映

CAPCOM公司10月31日正式宣布，将与美国电影制作配给公司Hyde Park

Entertainment共同创建电影制作公司，并制作以人气格斗游戏《街头霸王》为题材的真人电影。《街头霸王》系列可以说是至今为止最受欢迎、知名度最高的格斗游戏系列。自1987年第一部作品诞生以来，《街头霸王》系列作品在多个平台推出，全球街机销售量累计达50万台，家用机游戏的累计销量超过2500万套。这部电影采用女性角色春丽为主人公，将作为美国的《街头霸王》发售20周年纪念计划而制作，预定于2008年在全球上映。

网络游戏冲击玩物丧志观念

11月2日在第五届电信增值业务国际论坛上，文化部文化市场司网络处副处长刘强提出，网络游戏在中国的产生、发展冲击了中国传统的"玩物丧志"观点。刘强表示，网络游戏对中国的传统的玩物丧志的思想观念进行了冲击，网络游戏兴盛的作用对于社会、对社会思想和人们认识的深层次的影响力是功不可没，树立了游戏正统的社会形象。刘强认为网络游戏还调和了产业发展和社会认知的冲突。改革开放以来，中国政府和社会对游戏是不认同的。虽然从产业角度来讲，网络游戏可以拉动产业的进步，但社会认识、社会矛盾所引发的社会问题在中国反响相当激烈。美国、日本、韩国都走过了相应的阶段，但是中国正在经历着这个过程。刘强也透露，文化部作为政府监管部门，对游戏产业进行合理的定位后，也会在主体的合法性和内容的健康性等方面加强对网络游戏、手机游戏的监管，保障网络游戏、手机游戏的健康发展。

美服最大魔兽部落公会被封停

《魔兽世界》北美服务器进度最快的部落公会Overrated日前修改本地客户端文件，直接穿越地图障碍进入通往安其拉神庙最终首领克苏恩的通道。他们的行为被系统自动记录下来。由于此类行为严重违反了用户协议，因此该公会的大部分成员已被封停。Overrated是北美服务器中唯一战胜过纳克萨玛斯最终首领——克尔苏加德的部落公会，他们的实力毋庸置疑。为非法牟利，他们铤而走险做出了严重违反用户协议的行为，最终的结果对所有《魔兽世界》的玩家都应是一个警告。对于此类行为，暴雪娱乐表示出了一贯以来的强硬态度，他们称将不会允许任何破坏游戏平衡性的行为存在，凡是不正当获利的用户都将受到严厉的处置！暴雪娱乐的系统将会自动检测并发现此类修改行为，因此任何尝试修改的玩家都会全部被记录在案。

两家片商宣布退出《光晕》电影版

《光晕》电影版的拍摄前不久遇到了一个障碍：对其投资的两家片商宣布退出。谣言指20世纪福克斯公司和环球公司是被高达1.35亿美元的预算吓退了，但制片人Peter Jackson和Fran Walsh则声称片商离去的实际原因是导演和微软拒绝降低分成。Walsh和Jackson的发言人Ken Kamins对业界杂志Variety表示："事情是这样的：环球公司作为两家片商的代表，在一个重要的合同支付日之前突然召集几位导演开会。大致上，他们的意思是，如果想将拍摄继续下去，就必须显著降低付给导演们的酬劳。他们故意等到（交钱前的）最后一分钟来开这个会。Peter和Fran在与他们的制片合伙人、微软以及Bungie（《光晕》系列游戏的创造者）交流过意见后，礼貌地拒绝了这个要求。"按计划，微软原本应在10月15日得到片商支付的500万美元，另外微软还将获得影片收益的10%提成。

手机多媒体大赛空中猛犸夺冠

11月1日，首届中国手机多媒体应用大赛颁奖典礼在国宾酒店举行，空中网携旗下手机游戏品牌——"空中猛犸"获得最佳手机网络游戏运营商奖。此次大赛的各项大奖均通过公平公正的方式评选获得，通过专业的网站、手机移动梦网以及无线网址等方式投票产生，旨

■本刊记者 Littlewing

我们最重视中国的玩家
——专访世嘉（中国）网络科技有限公司总经理柏口之宏



世嘉（中国）网络科技有限公司总经理柏口之宏

10月26日，记者在网博会现场，对世嘉（中国）网络科技有限公司总经理柏口之宏进行了专访。

大众软件：您以前参加过中国的游戏展会么？您觉得中国的游戏展与其他国家的有什么区别？

柏口之宏：我参加过第一届Chinajoy。TGS（东京电玩展）是以展示产品为主的，大部分都是未上市的产品，而中国的展会则倾向于和玩家互动，更像玩家的节日。E3则只针对专业人士，中国的游戏展却接待所有的玩家，活泼、有趣、热闹。

大众软件：这次您来网博会，主要是展示什么产品？

柏口之宏：感谢文化部的协助，这次世嘉的展台还是相当大的（笑）。这次我们展示的游戏主要有《桶桶Online》《彩虹骑士》《莎木Online》和《樱花大战Online》的一个社区网站。《樱花大战Online》的上市日期未定，现在展示的社区网站和周边，就是为即将推出的《樱花大战Online》作准备。在日本游戏公司中，推出在线游戏的社区网站尚属首次。玩家可以在社区交流、互动，同时我们也能通过社区网站接受玩家对游戏的反馈，便于我们改进游戏的系统。由于《樱花大战Online》将首先在中国推出，造成了日本玩家的极度不满（笑），不过这足以见得我们对于中国玩家的看重。

大众软件：您是怎么看待中国网络游戏玩家的？

柏口之宏：中国的玩家选择游戏十分苛刻。5年前我开始接触中国市场，那时，中国的玩家喜欢玩一些PK成分多的游戏，所以《传奇》《奇迹》很流行。而现在的游戏类型很多，玩家有了更多选择，我们也力争让自己的游戏多元化。

大众软件：那么世嘉接下来在中国市场有什么样的发展计划呢？

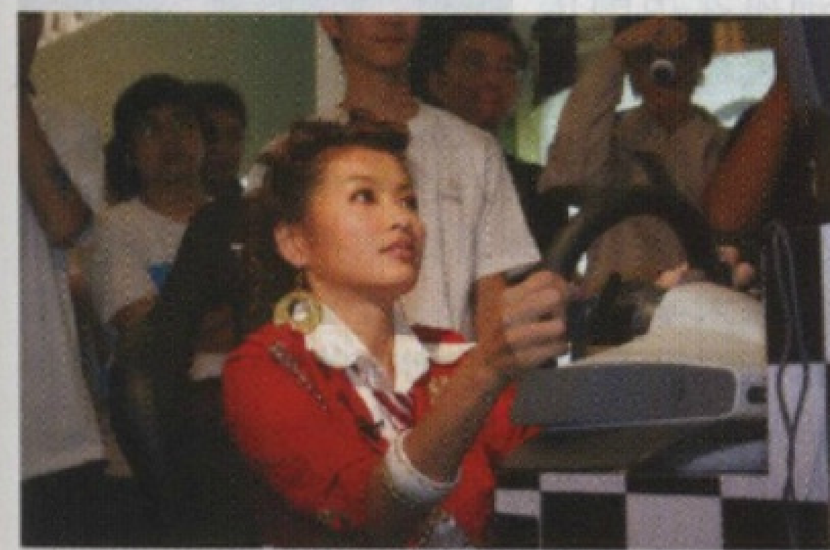
柏口之宏：我们将在中国市场推出更多类型的游戏。这次我们展示的《彩虹骑士》就是首款网络街机游戏，它已经在中国香港地区、韩国上市了，在这款游戏中，玩家将在电脑上找到儿时玩街机的感觉。《桶桶Online》是一款休闲游戏，在日本，它的女性玩家占60%，可以说是非常受女孩子欢迎。此外还有《莎木Online》和《樱花大战Online》这样的大作。P

在推动手机产业链上各企业的充分沟通交流、促进中国手机多媒体应用健康发展。信息产业部、国家发改委、国家广电总局等相关领导出席了颁奖晚会，中央电视台及新浪网全程进行跟踪报道。空中猛犸是由空中网于2005年5月全资收购的子公司，旗下有《异三国》《夺宝中华》《米老鼠麻将》等游戏作品。



电玩小魔女现身

由中国台湾省微软分公司举办的“X06 Taiwan电玩展”于11月3日开展。X06 Taiwan电玩展是微软以Xbox 360为主题所举办的游戏试玩体验活动，活动中展出了25款以上即将推出的Xbox 360游戏，并邀请“电玩快打”主持人小娴以及知名摇滚乐团“五月天”到现场与玩家同乐。当小娴现身会场试玩各款Xbox 360主打作品时，现场气氛更是热烈。在试玩告一段落之后，小娴邀请现场玩家上台与她比赛由Epic Games制作、微软游戏工作室发行的Xbox 360游戏《战争机器》，比赛以上下分割画面的双人对战模式进行，虽然是分割画面，但画面的表现与单人玩时几乎没有差别，充分显示了游戏制作水准的精良。



产品信息

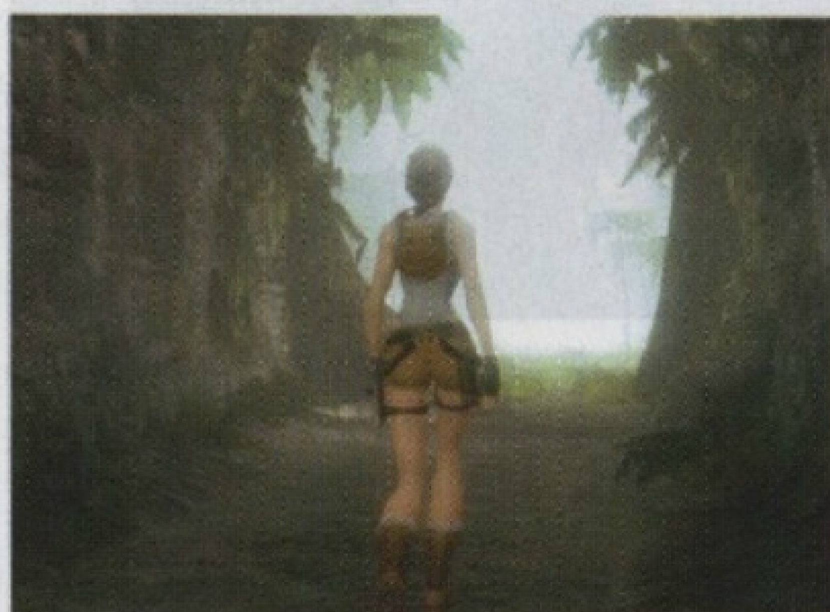
恐怖游戏新作《耶利哥》公布

11月2日Codemasters公开了次世代动作游戏作品《耶利哥》的最新游戏画面以及高清晰游戏影像。这是一款由著名恐怖小说作家Clive Barker与Codemasters公司联手制作的恐怖游戏，将于2007年登陆PS3、Xbox 360以及PC平台。Barker表示游戏可引导玩家自己探索故事的发展并逐步揭开隐藏的真相，这种手法与电影和小说的表现方式十分相似，“许多浮现在我脑海中的想象都只能靠绘画、小说或游戏的形式来表现，电影也许会紧随其后，但绝对要先有一部紧张刺激的恐怖游戏做铺垫。”“耶利哥”是古代巴勒斯坦古城的名字，其临近死海西北海岸，是扼守约旦河下游河谷的要塞，据《圣经·旧约》记载，它被约书亚征服并毁灭，但其两层巨大而坚固的城墙倒塌的真正原因至今还是个谜。倒塌时外城墙向外倒塌，内城墙却向内倒塌，这个令考古学者们思考了几百年的未解之谜，或许可以在游戏中找到答案。



《古墓丽影》复刻版公布

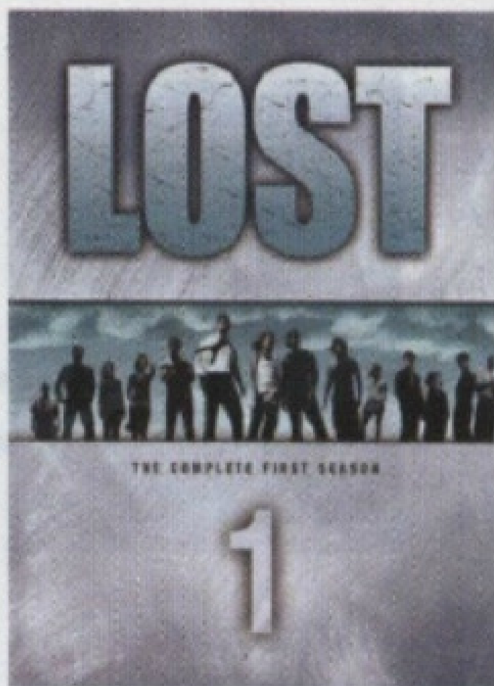
《古墓丽影——黑暗天使》的一败涂地和《古墓丽影——传奇》的东山再起之后，Eidos又宣布了“古墓丽影”系列的第8代：《古墓丽影——周年纪念》（Lara Croft Tomb Raider: Anniversary）。《古墓丽影——周年纪



念》采用了增强版的“古墓丽影——传奇”引擎，重新讲述劳拉·克劳馥最初的冒险故事，即寻找远古神器“Scion”。Edios高级品牌经理Kathryn Clements表示：“多年来，一直有很多现代玩家要求重新制作最初的‘古墓丽影’故事。我们将利用如今的新技术重新讲述那段冒险经历，再次诠释各种关键所在，并保留原作的精髓。”《古墓丽影——周年纪念》目前正由Crystal Dynamics开发，将在2007年登陆PC、PS2、PSP等平台，此前还有消息说也会登陆PS3。

育碧宣布开发《迷失》游戏版

法国育碧公司11月初宣布，将和Touchstone Television公司达成协议以获得热播电视剧《迷失》的游戏开发权。作为近期美国优秀电视连续剧、艾美奖(Emmy)获奖作品，《迷失》在美国电视



观众中极具人气。剧中讲述的是一群因空难而落难到荒岛上的飞机乘客，如何抛弃相互之间的隔阂、成见甚至仇恨而团结合作同舟共济的故事。育碧发言人表示，该游戏将由著名的蒙特卡洛分公司开发，预计将于在2007年发售，并将推出包含PC、PS2、PSP在内的多平台版本。为了完美重现经典电视节目《迷失》的原貌，育碧公司已决定请出好莱坞大牌制作人，同时也是这款电视剧的导演——Bryan Burk参与游戏开发工作。

《天使之恋OL》全新公测

2006年10月27日，上海悠游网软件科技有限公司代理运营的《天使之恋OL》在北京宣布展开全新篇章“宝宝蛋生”。业已宣布永久免费运营的《天使之恋OL》运营以来已推出了众多利于玩家的活动，此次的全新公测和新篇章主要包括6项全新内容：全新宠物系统“宝宝蛋生”、游戏中交易密码机制系统、百变纸娃娃换装系统、全新坐骑大进化、DNA情人速配活动、35～55级重复任务。从各方面为玩家带来更有趣更完善的全新游戏内容。

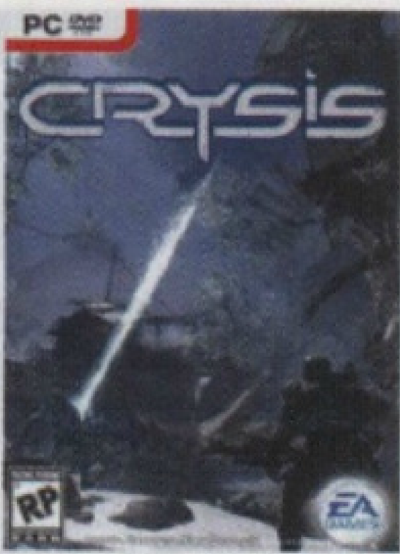
电影改编游戏《超人特攻队》上市



Heavy Iron Studios公司11月3日宣布，根据Pixar Animation Studios与迪斯尼公司合作制作的3D动画电影《超人特工队》改编的同名游戏已经上市，游戏版的情节与电影版基本一致。

Crysis延后推出

EA公司11月4日公布了自己的季度财报，并宣布DirectX 10大作Crysis将延后推出。截至今年9月30日的2007财年第二季度，EA总收入7.84亿美元，同比增长16%，毛利率14%，不过净利润从5100万美元降至2200万美元，降幅近57%。在随后的财务会议上，EA透露，EA Montreal研发的《战地双雄》



（Army of Two）和Crytek研发的Crysis将延期发布，至少要到EA的2008财年才能面世。EA没有给出跳票的具体原因和确切的发布日期，但在2007年4月之前我们是看不到Crysis了，此游戏自然也无法与支持DirectX 10的Windows Vista同步推出——后者已经确定2007年1月30日起零售，不知道它还能不能保住首款DirectX 10作品的美誉。

《轩辕剑伍》豪华版上市



绝版限量5000套。由大宇资讯股份有限公司全新制作、北京寰宇之星软件有限公司策划、游戏天堂电子科技（北京）公司总经销的国产RPG游戏《轩辕剑伍》豪华版已于10月31日上市。该豪华版中除游戏安装盘外还包含：轩辕众生谱——绝版珍藏纪念邮票一套；《轩辕剑伍》山海异闻绘卷——古朴典雅正背印刷海报一张；主旋律真人丝竹演奏，在中国台湾省售价149新台币的音乐CD一套；说明手册一本。

《劲爆足球》正式公测

中国第一款投入正式运营的足球类网络游戏、久游网的《劲爆足球》已于2006年11月30日开始公测。据悉，公测版本被命名为《真男儿》，有超过60%的内容得到了更新，包括开放更多的职业技能、职业服装、平衡性调整等，此外颇受关注的在线联赛系统也一并开放。自从9月份以2000万元人民币独家冠名了当红综艺节目《舞林大会》后，久游网将更多的时尚元素融于其运营的游戏中。除与舞林大会及其明星有合作外，《劲爆足球》还将与上海文广集团（SMG）旗下的节目《加油，好男儿！》中最具人气的明星合作，在游戏中推出更多相关内容。



AION公布新角色



11月7日韩国NCSOFT公司公开了正在开发的网络游戏AION的韩国国内版角色。这些角色看起来与此前曾在E3上公开时的模样截然不同，女角色有几分《最终幻想》系列的神韵，又接近东方人的审美。具体这款游戏上市后角色的样子会是怎样，值得期待。

美国陆军FPS网游恢复在韩运营



近日，美国FPS网络游戏America′s Army Online（以下简称AAOnline），在韩国进入了重新开始运营的倒计时阶段。美国陆军投入营销预算的1.3%制作的AAOnline，真实地描绘了角色通过游击、射击、空降等训练项目之后进入实战的过程。去年，AAOnline在韩国公测途中由于韩国运营商的缘故曾停止过运营。

《银河英雄传说》再次改编为游戏



日本BANDAI公司近日宣布将会根据田中芳树的经典小说《银河英雄传说》制作一款PC战略游戏新作，该作将于2007年发售，由NAMCO负责运营。在日本，NAMCO这样的一线游戏公司一般很少涉足PC领域。不过近年来NAMCO在欧美开始广泛开拓PC游戏市场，签下了《暗黑之门——伦敦》等PC大作，如今NAMCO也开始尝试进入PC本土游戏市场。在游戏中，玩家可选择银河帝国或自由行星同盟，率领庞大的舰队在宇宙战场争夺霸权。原作中的著名角色和舰艇群都会在本作中出现，银英史上的多场著名会战也会忠实呈现，让玩家再次体验原作的故事。



电子竞技

PGL种子选手名单揭晓

PGL星际争霸公开赛的4名种子选手11月4日全部产生，他们分别是Ehome.Jaystar、Ehome.Super、SOZ.Phoenix66、mYm.F91。Ehome.Super在刚刚结束的CEG2006成都站的星际争霸决赛当中战胜一号种子选手Ehome.Jaystar取得冠军。SOZ.Phoenix66、Ehome.Jaystar、mYm.F91也是今年WCG中国区星际争霸项目2～4名的获得者，SOZ.Phoenix66在10月份举行的WCG2006世界总决赛曾杀入8强。不知他们能否在此次PGL星际争霸公开赛上取得更加出色的成绩，让我们拭目以待。

全国首届电竞裁判员培训班开班



11月1日上午9点，全国第一届电子竞技裁判员培训班在中国传媒大学动画学院正式开班。本次裁判员培训班由中华体育总会秘书处主办、北京体育休闲产业协会与中国传媒大学联合承办，有来自全国26个省级行政区及计划单列市的90名学员参加培训。中国奥委会副主席、中华全国体育总会荣誉委员何慧娴，中国传媒大学动画学院院长吕学武、苏志武，北京体育休闲产业协会执行秘书长王春雨，国家体育总局办公厅信息档案处孙晓晔处长等出席了培训班的开办仪式。本次培训班的主要讲师由传媒大学2000级毕业生许卓担任。广大学员通过这次培训，考试合格者将获得由国家体育总局颁发的国家级裁判员证。

《幽灵行动》成为今年CPL项目

11月3日育碧软件宣布，在CPL（电子竞技职业联盟）回归中国之年，《幽灵行动——尖峰战士》被选中成为比赛项目之一，预选赛将在上海、成都两地展开，时间为11月18～19日。预选赛的胜者将参加CPL成都总决赛。



像现实一样麻木

■本刊记者 龙猫



“游戏就像现实一样麻木”，这句话是一款叫作《沙漠巴士（Desert Bus）》的游戏的片头语。《沙漠巴士》号称史上最无聊的游戏——它甚至没机会正式发行，因为至少对多数以“好玩”为诉求的游戏玩家而言，它实在是太……现实了，现实到无聊、到疯狂的程度。如果你觉得上次Littlewing介绍的《比基尼格斗》已经足够无厘头，足够无聊，足够烂，评分足够低了，那么《沙漠巴士》一定会让你耳目一新，因为这款游戏带来的无聊感觉是如此与众不同，它从头到尾都透着一股带着黑色幽默的疯狂。如果你领教过这个游戏，你会说：“原来看着那些身着泳装的美女在我面前欢蹦乱跳是多么美好的一件事啊！”

这款被遗忘了11年的游戏出自著名（或者说臭名昭著）的Penn & Teller's Smoke and Mirrors系列游戏。游戏的创意者Penn和Teller是两名以行为疯狂古怪著称的魔术师和喜剧演员。1995年，他们参与制作了Absolute公司的Penn & Teller's Smoke and Mirrors系列游戏，并预备在当时的3DO和世嘉CD机型上发售。他们的参与直接导致了该系列游戏题材过于鬼扯（比如一个用组合键控制一头大猩猩帮你偷看对手扑克牌的游戏，却因为得到游戏拷贝的人丢失了游戏手册，以至于没人知道组合键是什么；以及引诱一个人看天上，再控制另一个人趴在地上从背后用头顶他的屁股等等），使该系列游戏从未进入过正常的销售途径，就这样变成了“传说”中的游戏。事隔十多年后，一名当年得到过游戏试玩版本的EA公司员工完成了这款游戏的后期制作，并在Waxy.org网站上放出了游戏BT下载的种子，使这个跳票了11年之久的游戏终于重见天日。

《沙漠巴士》的玩法非常简单，你只需要把一辆巴士从美国亚利桑那州图桑市穿过沙漠开到位于拉斯维加斯的家中，操作也简化到仅有左右方向键和油门按键。如果仅此而已的话，那这款游戏简直可以称为一款不错的模拟驾驶游戏了。这款游戏的变态之处在于：1.游戏中的时间和现实中同步，也就是说你至少需要8个小时才能把车从图桑开到拉斯维加斯；2.游戏不能暂停，不能存档，也就是说你只能一次性耗费8小时将游戏打穿；3.别指望你可以玩点小伎俩，比如用工具卡住按键使其一直向前之类的手段蒙混过关，或者在游戏过程中干点别的。你的巴士会向右跑偏，所以你必须时时按左键进行修正，否则巴士就会陷入公路旁的沙漠，游戏只能重新开始；4.除了无尽的沙漠外，游戏沿途没有任何风景可以欣赏，也没有乘客上下车，甚至连一辆车都没有，夜幕降临后，除了你车灯照亮的范围外，窗外会变得一团漆黑，而见到一次黄昏至少要玩12小时。所以在整个游戏过程中，你所有的乐趣就在于一边按着油门一边调整方向，以不超过50公里的时速往前开；5.最变态的是，如果你千辛万苦将巴士开到终点，你只能在游戏中得到1分，除此之外没有任何奖励。

不要以为这个无厘头的游戏无聊的原因是它粗制滥造，恰恰相反，它的每一处无聊、每一点令人发疯的感觉绝对都是Penn和Teller精心打造的——即使它永远没有机会得到发行。和那些所谓的畅销游戏相比，它的制作者太认真了，在游戏的片头录像中，Penn喋喋不休地讲述着游戏的意义：这是世嘉游戏历史上第一款巴士模拟游戏，你开过了赛车、飞机，甚至潜艇，却没人开过巴士这么现实的东西。我们制作这款游戏的目的就是为了反映人生的漫长和无趣。你可能觉得这款游戏枯燥无聊，可如果你真的开一辆车去拉斯维加斯，不也是这个样子么？

给一款无聊到极点的游戏加上人生意义（尽管不那么积极），反倒让游戏者在枯燥驾驶的时候产生顾影自怜的感觉。想想看，孤身一人驾驶一辆老旧的巴士行驶在没有尽头的公路上，窗外只有一望无际的黄沙，稍不留神还会身陷沙坑、前功尽弃，而就算开到目的地也没有任何奖励——没有旅店，没有赌场，没有美女，没有酬劳，除了可怜的一分，这一切都透着让人绝望的孤独，因为这就是现实。不知这是否作者有意为之，但由此营造出的气氛却绝非一般的游戏所能给予的，至少还没有一款游戏能让你在游戏过程中思考你了无生趣的人生，当真是把“游戏像现实一样麻木”发挥得淋漓尽致了。



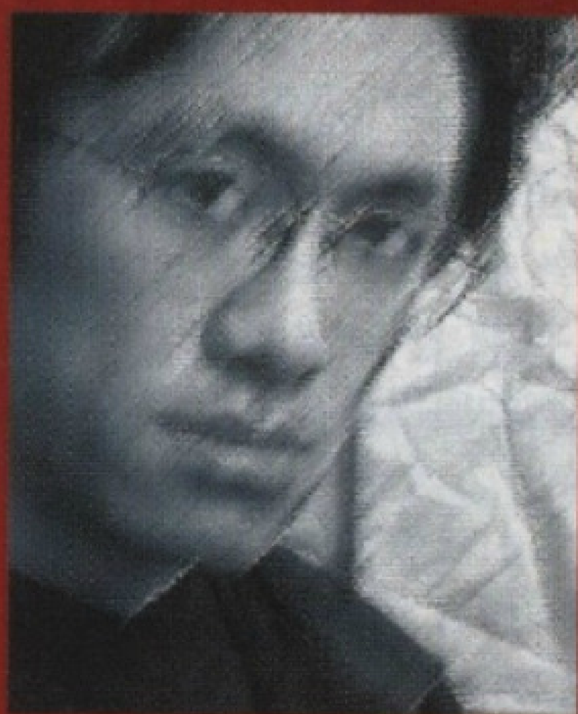
这就是著名的《沙漠巴士》

别以为这样的游戏会就此无人问津，不仅有人完成了这个游戏，而且又用了8小时将车开回了图桑，还有连续开4个来回的，这简直比作者还要疯狂。无论这个游戏多么无聊，多么不招人喜欢，肯花力气去浪费投资人的钱来做这么一款注定没有买主的游戏都是让人敬佩的。洗去了商业化的铜臭，使它变得很纯粹，变成了一款纯粹的率性和本色之作，而在令人生厌的3D和光影效果充斥屏幕的今天，能追求一下这种纯粹的感觉也变成了可遇不可求的事。这比许多畅销游戏公司把那些早就变得鸡皮黄脸的游戏题材翻出来一次又一次进行拉皮手术，再推到市场上卖大姑娘价的行为要高尚得多。只是现在还有多少人把游戏当成游戏，而非商品来做呢？

这才是麻木的现实。

策划的力量

■本刊记者 Littlewing



前不久，Eidos宣布将推出“古墓丽影”系列的第8代：《古墓丽影——周年纪念》（Lara Croft Tomb Raider: Anniversary）。“古墓”系列走到今天，还没进古墓，也真是异数。但根据电影复刻版无一成功的历史，游戏复刻的结果也可想而知。一个游戏翻来覆去地炒冷饭，缺乏创新，归根到底还是策划的问题。

在和一家游戏公司老总聊天时，这位老总告诉我，中国的技术人才并不缺乏，缺的是好的策划。他曾去一家游戏公司参观，据称这家公司的策划都是游戏高手，游戏的系统和世界设计也相当的复杂。他问一个策划，你多大了？对方回答28。他问：“你设计了这么巨大的世界，这么复杂的系统，在规定的日程内，如何完成开发进度？你28岁，你喜欢玩这样复杂的游戏，那你的这个游戏是给谁玩的呢？他们多大？”对方哑然。

纵观我们的游戏作品，在策划上，尤其是在续作、资料片的续作上缺乏力度。大多数资料片只是根据流行的游戏进行模仿，从而衍生出的产品，与游戏本身关联不大。比如《仙境传说》的资料片《田园都市》不过是多了些新场景、新怪物，而《征服》的资料片《跨服远征》则更直白，极品装备、更多经验……



《魔兽世界——燃烧远征》

为什么《魔兽世界》能够经久不衰，资料片备受关注？虽然记者不是暴雪的成员，无法得知内情，但记者相信，《魔兽世界》自推出以来，一步步的补丁升级，都应是在开发时就已经策划好的。从推出20人的副本、每一个职业的天赋调整，到跨服战场，以及明年即将面世的资料片《燃烧远征》，暴雪的每一步动作，都让玩家欲罢不能。事实上，回忆我们曾玩过的暴雪游戏，又何尝不是如此。《星际争霸》的更新补丁和资料片《母巢之战》；《暗黑破坏神》一二代和资料片；《魔兽争霸》系列……每一个系列的资料片一经推出，就对游戏本身的构架形成了颠覆，却又能维持原有的微妙平衡。同时，资料片的内容不是架空的。暴雪是搭建好了世界的骨架，再逐渐将其润色，所以，资料片的情节、故事、角色、场景并不让人觉得突兀。更重要的是，资料片突出了一种新的玩法。比如《魔兽世界》的资料片《燃烧远征》，我们且不管增加的种族和地图，游戏角色可以提升到70级，就多出了10点天赋，这将对天赋树产生质的影响，也就是说，玩家天赋配点将衍生出更多的变化，每个角色的玩法都会产生质变。同时，由于部分现有的40人副本将被改成25人，原有的战术将被彻底推翻。曾经需要7个战士才能打死的boss，25人不可能给战士7个位置，于是，我们只能让其他职业来担任战士的工作，或许是圣骑士，或许是德鲁伊，甚至是术士或猎人的宠物———切皆有可能。所以，这些变化并非简单的数字上的改变，而是玩法的根本改变。

其实，无论在任何领域被传为经典的系列作品，都是在一开始将整个策划完成，再逐渐推出。所谓资料片对于玩家来说可能是新东西，但是在策划者头脑里，可能已经孕育了几年甚至十几年。走一步看一步的作品，内容的薄弱和突兀是难以避免的。就好像我们熟悉的《星球大战》，从《星球大战》第一部到《星球大战前传3——西斯的复仇》，虽然经历了近三十年的时光荡涤，《星球大战》的故事依然结构严谨，浑然天成，有邪恶而残暴的银河帝国、有聚集在自由旗帜下的义士、有密室中策划的阴谋、有精通武功的杰迪武士、有勇敢而美丽的公主，父子决裂、师徒对战、浪漫爱情———幕幕悲喜剧发生在浩瀚的太空。如此丰富的内容，难以计数的角色和场景，却丝毫不显得冗杂突兀。乔治·卢卡斯在1974年5月完成了影片拍摄脚本，剧本最后有两百多页，无论是从资金还是时间上，乔治·卢卡斯都无法将这么厚的剧本拍成一部电影，最终，他将剧本发展成了《星球大战》系列。

这就是策划的力量，构建完整的架构，并且一步步地推出它。在制作眼前的作品时，就已经着眼它后续的工作。其实，我们很多的游戏作品，逐渐失去他们忠实的Fans，有很大一部分原因，就是没有再开发伊始对后续作品做好策划，以至于每部作品都与前作偏离太远。我们奉为经典的《仙剑奇侠传》，玩过续作的人都能感到，游戏的制作水平并不差，在当时的国产RPG中仍属佼佼者，但由于与前作关联较少，所以失去了不少《仙剑奇侠传》的用户，到了第三代，基本上已经与一代没有什么联系，而销量与一代相比自然也是天壤之别。新的作品固然不错，不过，若是打着自己兄弟的名头，却与他们没有“血缘关系”，又怎能留住热爱他们的玩家呢？P



巫师 The Witcher

■江西 El_nino

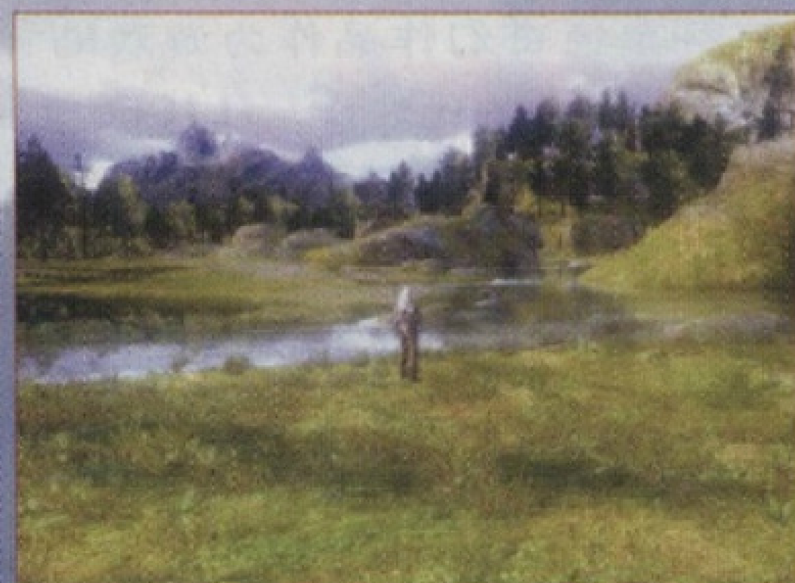
类　　型：角色扮演
制　　作：Red Studio工作室
发　　行：Atari
上市日期：2007年春季
推 荐 度：★★★★☆

角色扮演，曾经是最引人注目的游戏类型，但近几年其风头大有被MMORPG以及各种即时战略、策略模拟游戏超越之势，可说是渐入低谷；对于我们这些RPG爱好者来说，这是一个黑暗的时期。但是更重要的是，有没有什么游戏能够像10年前的Diablo、Fallout、Baldur's Gate那样掀起RPG复兴的浪潮呢？这次，让我们撇开那些传统的欧美大厂商，走进波兰，来看看由其游戏发行公司CD Projekt旗下的Red Studio工作室制作的一款名为《巫师》（The Witcher）的游戏，看看它是否能带给我们惊喜。

CD Projekt的故事极具传奇色彩。该公司成立于1994年，由两个热血沸腾的高中少年Michal Kicinski和Marcin Iwinski创立。经过10多年的发展，他们成功地将其他发行商抛在身后，成为世界知名的波兰首席游戏发行商。如今，传统的游戏发行行业似乎并不能满足他们的胃口，他们决定要在游戏制作业上也分一杯羹，于是诞生了《巫师》这款游戏。CD Projekt的目标是将其打造成一款具有丰富背景、情节跌宕起伏、界面简单易用、画面精美华丽、自由度极高并且由剧情驱动的动作RPG。



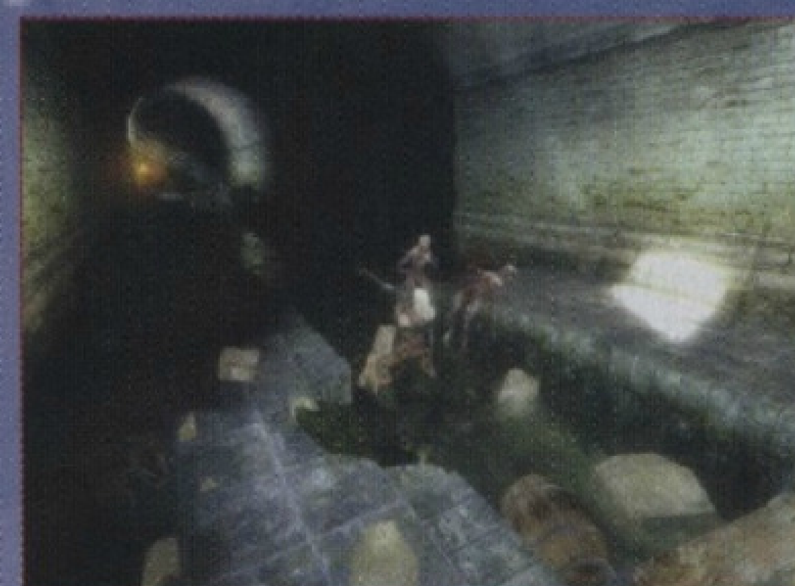
战斗场面



野外场景，欣赏风光的Geralt



战斗前，可以先对自己施用一些保护魔法



地道遭遇战

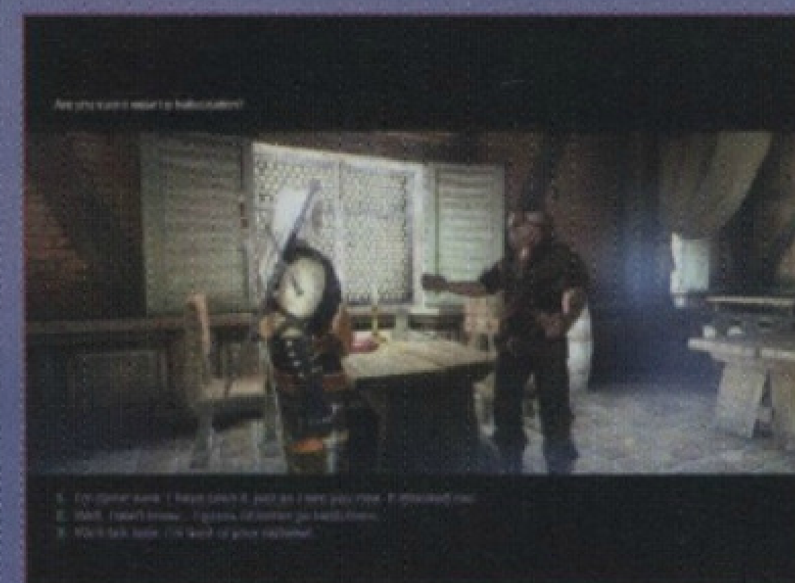
增强的Aurora引擎



夕阳下的主角Geralt

凭借着发行Bioware一系列游戏而与其建立起的良好关系，CD Projekt顺利地拿到了《无冬之夜》图像引擎Aurora的使用权。在RPG越来越注重画面的今天，仅支持Directx 8的Aurora显然不能胜任，所以CD Projekt的第一项工作便是对它进行改良——更准确地说是一次大翻新。首先是加入了对Directx 9新特性的支持，其次所有的环境全由3D Max制作再导入到引擎。改进的光照和光影系统以及渲染系统使整个画面更加逼真，同时游戏中的很多细节，比如波纹效果、雾化效果等都是特别用3D Max制作的。

从发布的游戏录像可以看出，引擎表现非常不错，堪与《无冬之夜2》的画面媲美。天气的变换以及昼夜的过渡非常平滑，水波、下雪的效果也非常逼



《巫师》中的对话场景，无论是画面结构还是字体颜色都和《无冬之夜》完全一样

真。此外，游戏里还有一些特别有意思的地方。比如喝了夜视药水后，整个画面变成黑白，只有能发出热源的物体才会发出对应的光，这对追踪非常有用。如果一个人喝醉了酒，屏幕还会抖动并且模糊不清。

当然，Aurora引擎自带的工具包CD Projekt也没忘记，玩家将可使用《巫师》中的Toolset制作自己的MOD。美中不足的是，该游戏并不提供多人模式，而《无冬之夜》在多人模式上的表现却很强劲。

严谨的世界设定 引人入胜的故事

CD Projeckt找来了波兰最有影响力的奇幻小说家Andrzej Sapkowski，并且选用他的《The Hexer cycle》系列黑色奇幻作品作为游戏的背景。这是Andrzej Sapkowski的代表作，从1986年发售至今已出版了3个短篇小说集以及5本长篇小说，系列销量达300万册，打破了波兰该类作品的销售记录，并被翻译成多种文字在其他国家出版。这个故事同时还被改编成6本漫画、1部电影、1个电视剧集。显然，CD Projekt并不是只想制作一款普通的RPG而已。

游戏采用的背景和普通的奇幻世界没太大不同，都是人类占主导地位，而其他种族如精灵、矮人等都为了生存不得不垂死挣扎。所不同的是，这是一个更加真实的社会，没有绝对的善良与邪恶之分，充满了暴力、斗争和冷酷。

故事将从Andrzej Sapkowski最新一部相关小说的结尾开始延续。北方王国Nordling处于生死存亡的关键时刻，内部不停的争吵和战争削弱了王国的实力；南方的Nilfgaard国虎视眈眈，时刻准备挥师北上。先知Ithlinne Aegli更是预言寒冰纪即将到来，从北方开始，整个世界将完全被冰雪所掩盖并毁灭；各种绝迹多年的怪物的重新出现，似乎也预示着大灾难的即将到来。此时，出现了一个名为“烈焰玫瑰兄弟会”的组织。他们声称这寒冷的末日并非不可阻挡，只有依靠火的力量才能对抗寒冰纪的灾难。然后，主角Geralt就这样被推上了历史的舞台。



强力击杀敌人

极高的自由度

游戏中你将扮演的Geralt是一名巫师，从小就被挑选出来并经过严格训练变成了专业的恶魔猎手。由于长期服用药剂以及在野外生活，他的皮肤、外貌都发生了显著的变化，使得他不为普通人所接受。

游戏开始时，Geralt试炼归来，回到了巫师的根据地Kaer Morhen，但是他感觉情况有点不对劲。果然，在他刚踏入Kaer Morhen的那一刻，就遭到了一群不明身份的雇佣兵的攻击。接下来，Geralt是成为一名英雄还是恶棍就要看你的选择了。

游戏中，你遇到的绝大部分情况都有至少2种选择，而每种选择你都有至少2个以上的做法来达到目的。游戏一开始你就会遇到这样的选择，你可以将逮到的一个人放走或者交给雇佣军来处置甚至直接杀死他。当然，你的每一种选择都会影响剧情的发展以及大众对你的好感度。本作采用跟《地牢围攻》类似的机制，你去任何地方都不需要载入地图，也没有说你必须完成某个任务才能去某个地方这样的规定。你可以去任何想去的地方，做任何想做的事情，比如杀光所有的NPC。当然，这些行为都会被记录在案，游戏最后可能会给你一个评语，比如“杀人不眨眼的机器”“这个人一辈子默默无闻，没有在这个世界上留下任何印记”或者“这是一个真正的勇士”等等。

丰富的战斗系统

作为一款ARPG，如果没有Hack and Slash的快感，那么毫无疑问它将是失败的。本作在这方面相信也不会让大家失望，开发商甚至聘请了波兰最著名的中世纪武器专家Marcin Zmudzki来做他们的“武术指导”，整个系统非常简单而富有创意。

首先，本作主要是用剑近身作战。你可以有平衡、攻击和防御3种选择，分别对应不同的战斗风格，而且面对不同风格的敌人，你还可选择自己的攻击模式。面对普通的敌人你可以使用“强力”模式，面对防御高的敌人则需要使用“精准”模式，你还可使用“群击”方式来对付一大群怪物。当然，游戏中最吸引人的是连击——根据你的敏捷属性以及上一步的动作，会提示你什么时候会出现连击，这时你可通过点击对应的图标来完成。连击的效果非常惊人，敌人有可能还没碰到你就被你华丽的连击击倒在地了。

除了近身作战，你还具有一些如火球之类的简单魔法。面对远程敌人时你可使用魔法盾，甚至还可设置陷阱。所有的操作都由鼠标来完成。最令人惊奇的是，战斗中可以使用暂停键来停顿游戏，然后设置自己的行进路线或者连击组合来攻击敌人。作为一个怪物杀手，你将面对多达40种怪物的挑战。除去一般奇幻游戏中出现的对手之外，Andrzej Sapkowski小说中的一些怪物也将和你一决高下。

可以相信采用了黑色奇幻背景和宏大的世界设定的《巫师》，很有希望成为下一部RPG经典。引用某美国游戏网站编辑的话就是“什么都别说，准备好你的钱，它不会让你失望的！”P



类　型：	动作冒险
制　作：	Eden Studios
发　行：	Atari
上市日期：	2007年
推 荐 度：	★★★★☆

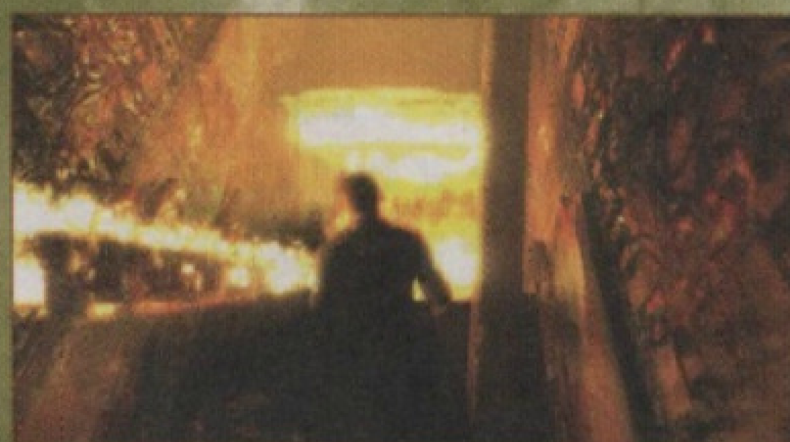
鬼屋魔影——死亡界限
Alone in the Dark：Near Death Investigation

■晶合实验室 Fas

相信很多玩家都听说过《鬼屋魔影》系列游戏，尤其是25岁以上的玩家，对该系列游戏更为熟悉。说起来，《鬼屋魔影》算得上是生存恐怖游戏的开山鼻祖，它为生存恐怖游戏建立了标准，诸如《生化危机》系列和《寂静岭》系列都是直接或间接地采用了《鬼屋魔影》的游戏风格和游戏模式，可以说，先有了《鬼屋魔影》的铺路，才会有《生化危机》和《寂静岭》的成功。去年根据游戏改编的同名电影热映，着实吸引了不少影迷的目光；如今，游戏新作正在紧张的开发制作中，看得出，这个曾经打开了生存恐怖游戏之门的经典系列决心重攀巅峰，再创辉煌。



奔向直升机



危险的火焰



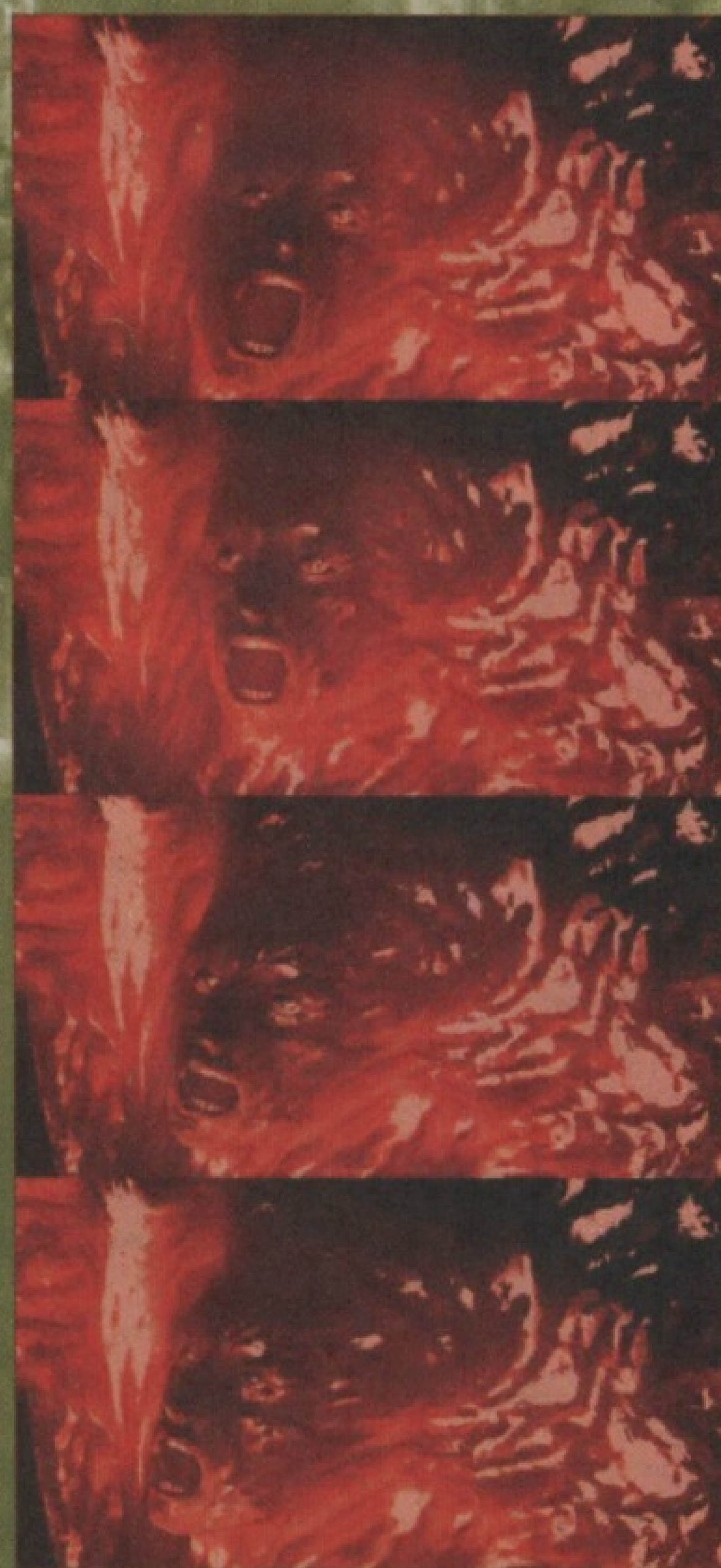
经典电影中的经典镜头也不过如此

悬疑故事必不可少

尽管Eden Studios明确表示，他们计划为游戏去掉“生存恐惧”的标签，让游戏轻微地朝着由故事情节驱动的动作方向发展，但是悬疑因素仍将贯穿于整个游戏，因此“鬼屋”迷对此不必担心。在游戏中，前作中的主人公Edward Carnby起死回生，来到纽约市中心的中央公园调查多人致命的神秘事件。在调查过程中，Edward发现有些不受欢迎的东西侵入了阳间，他必须将这些对人类造成威胁的家伙揪出来，并且将它们送回阴间。其间，Edward还将发现人在死亡之后到底是一种什么样的情形。其实，Edward的复活本身就是一个不大不小的谜团，而且这个20世纪30年代的侦探75年之后竟然不见丝毫衰老，也算得上是一个奇迹了。另外，Edward为什么会来到中央公园，又是怎样来到中央公园的？这些问题都等待着玩家找出答案。



手电筒发出耀眼的光芒



典型的欧美恐怖情景

破解谜题贴近现实

不少玩家应该都还记得，在先前的《鬼屋魔影》中，我们不但要与大批的敌人战斗，还要花费大量时间和心思解决各种各样的谜题。同样，在新作中，我们仍将面对让人绞尽脑汁的难题。只不过，这些难题更加复杂，更加具有深度，同时也更加贴近生活。例如，街道断裂，Edward陷入深坑，仅凭攀爬跳跃是无论如何也上不来的。这时，仔细观察深坑边上倾斜的拖车，让Edward掏出“沙鹰”，朝着车门上的铁锁射击。车门打开，滑出的小轿车落入坑中。随即，Edward跳上轿车，将拖车的车门板作为斜坡，驾驶着小轿车冲上去，离开深坑。另外，游戏的互动性很强。比如，在停车场中，Edward需要偷盗一辆小汽车逃跑，但是进入汽车后，翻遍了工具箱，却发现没有钥匙（其实钥匙放在车座下面）。摆弄一下空调和收音机，发现了启动汽车的电线。这时，Edward必须将电线正确地搭接起来，才能发动汽车；如果搭错了线，汽车就会响起警报并且灯光闪烁，引起别人的注意。可以看出，这些设定都是来源于现实生活的，将一些生活常识融入游戏之后，增加了游戏的趣味性。

游戏结构环环相扣


胡茬和疤痕清晰可见

除了能在汽车中翻找东西外，玩家还能在汽车中变换位置。比如，既可让Edward坐在正驾驶位置上，也可坐在副驾驶位置上，还可坐到后排座位上。在战斗中，这种设定是非常实用的，Edward可以直接透过车窗向外射击。另外，为了更加突出真实感，Edward随身只能携带真实生活中一个人能够最大限度带着的东西。为此，游戏中的物品栏也设计为衣服模样，左侧衣袋中放着武器，右侧衣袋中则放着其他物品。通过快捷键，玩家能直观地拿出或放回物品。


深邃的通道

说到游戏特色，新作最为突出的一个特点是准备以章节形式推出。这一点和很多热门电视连续剧很类似，像《反恐24小时》《犯罪现场调查》和《迷失》，将每个章节按照“季”的形式来划分。在每季中，不但有新的内容，还有下一季中将要发生事件的暗示，以及吊着玩家胃口的“扣儿”。对于一时没有很多闲暇时间或者偶尔玩一玩游戏的玩家来说，这种游戏结构可以不必一次性耗费自己过多的时间进行游戏，灵活性和随意性较强。能玩的时候就玩一会儿，不能玩的时候就暂时放一放，用不着一口气将游戏打通关。目前，游戏开发者计划先推出游戏第一部分的零售版本，然后通过因特网发布其余部分。当然，也不排除将所有“季”游戏以零售形式发行的可能。

曾经出现过很多颇具创新性的游戏，但是真正开创出一个游戏类型的游戏却很少。《鬼屋魔影》做到了，这一点不得不叫人对其刮目相看。只不过它的后续作品无论精彩与否，都没保持住自己应有的地位，反而被后来者超过。如今，《鬼屋魔影》系列新作即将推出，期待着它能够以出色的表现重现王者风范。


颤栗空间

上市游戏热报

■晶合实验室 米恩

游戏名称 魔法骑士启示录 Mage Knight Apocalypse

类型：动作角色扮演　制作/发行：InterServ International
上市日期：2006年10月9日　推荐度：80

游戏中可供选择的职业共有5种，玩家会在游戏过程中，通过使用技能的多少来决定自身属性。游戏支持多人联机。



游戏名称 降世神通——最后的空气大师 Avatar：The Last Airbender

类型：动作　制作/发行：THQ
上市日期：2006年10月17日　推荐度：60

游戏画面略显粗糙，操作十分简单，通过一些按键的组合，玩家就可使出如龙卷风、沙尘暴和空气旋等华丽的动作。



游戏名称 沉默英雄 Silent Heroes

类型：即时战略　制作/发行：Best Way
上市日期：2006年10月24日　推荐度：78

这次你所要参与的不再是像诺曼底登陆那样的战斗，而是指挥一支特种部队深入德军后方开展消耗纳粹实力的破坏活动。



游戏名称 FIFA 07

类型：体育　制作/发行：EA Canada
上市日期：2006年10月7日　推荐度：90

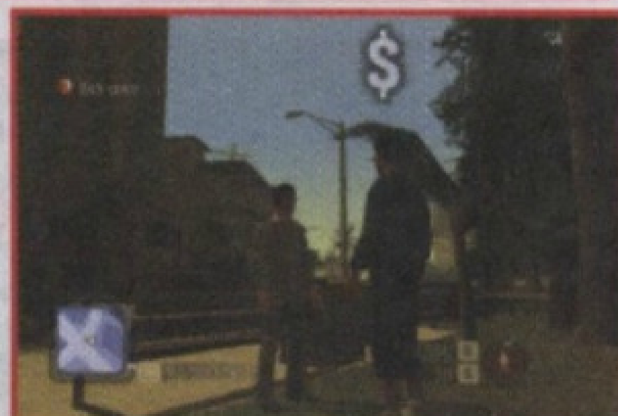


对于本作的面市，相信足球迷们早已迫不及待了。本作在取得多方授权后，终于收录到完整的球员资料。此外，游戏中还增加了全新的线上游戏模式——互动联盟模式，玩家将可依据真实世界杯的赛程进行比赛。调整后的AI可让场上的11名球员适时地寻找空档，并且主动传球给相关队员以夺得赛分。游戏中的经理模式，将给玩家带来更多挑战。玩家不但可以调整球员的薪资，还可通过管理来影响他们的福利，使其在场上有更为出色的表现。

游戏名称 疤面煞星——掌握世界 Scarface：The World is Yours

类型：动作　制作/发行：VU Games
上市日期：2006年10月10日　推荐度：80

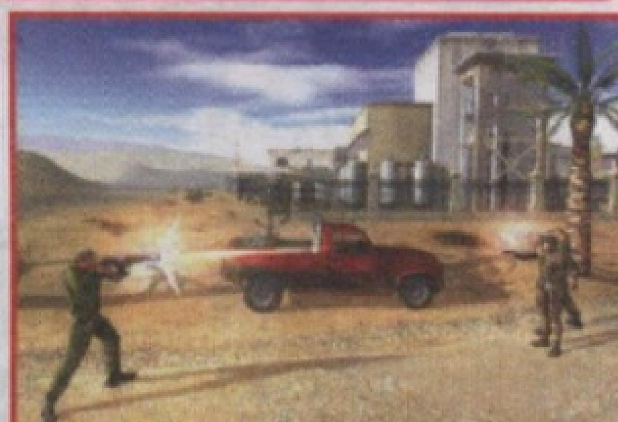
本作改编自1983年的同名电影。玩家需要帮助Tony重建王国，计划完美的复仇行动，夺回失去的领土。



游戏名称 反恐战争 War On Terror

类型：策略　制作/发行：Digital Reality
上市日期：2006年10月17日　推荐度：70

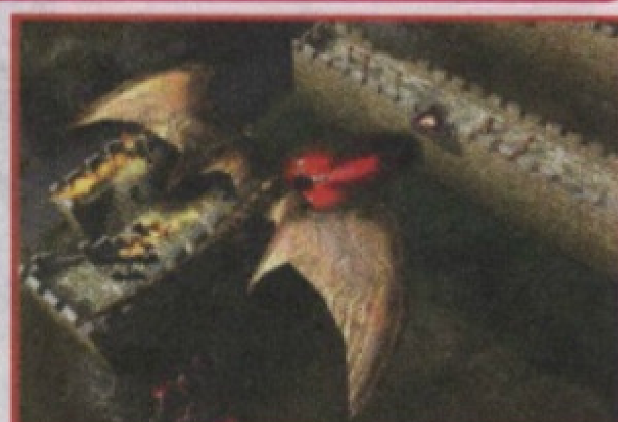
游戏分为单人和多人两种模式。单人模式中包含三大战役共23个任务。在战斗开始前，玩家可利用威望点购买新的作战单位。



游戏名称 要塞传奇 Stronghold Legends

类型：策略　制作/发行：2K Games
上市日期：2006年10月23日　推荐度：80

本作共有3个战役、24个任务。玩家除了可以扮演亚瑟王和他的圆桌武士外，还可选择德古拉伯爵一方或是其他传说中的英雄人物。



游戏名称 劲爆美国职业篮球07 NBA Live 07

类型：体育　制作/发行：EA Canada
上市日期：2006年10月7日　推荐度：85



虽然篮球游戏的受众远远少于足球游戏，但NBA Live 07的推出还是令不少此类游戏的爱好者大呼过瘾。本作修正了人物在运动时的脚步移动，假动作等问题也得到了很大改善；球员的反应也和现实中更加贴近，变得更灵敏了，而且游戏的画面质量也得到了大幅提升。

上市游戏热报

游戏名称 凯撒大帝IV Caesar IV

类型：策略+模拟经营　制作/发行：VU Games
上市日期：2006年10月7日　推荐度：88



采用了3D引擎的第4代“凯撒”系列带给玩家的是栩栩如生的罗马帝国。玩家首先需要满足“城市居民”的要求，多听取顾问团的建议，尽力确保城市各方面的平衡发展。随着游戏的进展，玩家会逐步提升自身的阶级，从最初的地方行政官最终成为统治整个国家的凯撒大帝。

游戏名称 加菲猫2——双猫记 Garfield 2: Tale of Two Kitties

类型：动作冒险　制作/发行：Asobo Studio
上市日期：2006年10月10日　推荐度：82



虽然在剧情上和同名电影雷同，但对加菲本身而言，变化“那是相当的大”。加菲在本作中成为一只蹿房攀树、解谜冒险样样皆通的飞天神猫。在游戏进行方式上，本作采用了“加菲的观察”和“加菲的冒险”两种方式。前者以加菲主视角进行，通过触摸下屏幕帮助加菲寻找它所要找到的东西；后者则以传统的动作形式进行。本作采用3D制作，图像精美。

游戏名称 灭国英雄 Heroes of Annihilated Empires

类型：即时战略　制作/发行：GSC Game World
上市日期：2006年10月20日　推荐度：80



游戏在即时战略的基础上，融合了角色扮演的元素，让玩家从操控一个人进行游戏，发展为掌握千军万马命运的英雄。游戏中有6个不同的种族和18个不同类型的英雄。每个种族都有其各自的技能树、擅长的魔法等，互相制衡，各有优劣。要想成为一名好的领导者，千万记得在战斗取得胜利后，应鼓励战士的士气。士气和经验值的好处不仅仅是战士会努力拼杀敌人，更重要的是会影响到是否支持你的领导。

游戏名称 秘密档案——通古斯 Secret Files: Tunguska

类型：冒险　制作/发行：Animation Arts
上市日期：2006年10月8日　推荐度：85



这是一款传统的点对点冒险游戏。除了带领玩家游历大量的地图来冒险之外，还提供了大量极富挑战性的难题供玩家锻炼脑筋。当然，多和NPC对话，一定会为你完成任务提供一些帮助。游戏最突出的特点就是神秘曲折的情节、多样化的难题和复杂详尽的图形设置融汇贯通，让玩家不禁跟随主人公展开一系列的冒险活动。

游戏名称 微软模拟飞行10（豪华版） Microsoft Flight Simulator X (Deluxe)



类型：模拟飞行　制作/发行：Microsoft
上市日期：2006年10月19日　推荐度：90

本作提供了24 000 000条不同特色的路线，10 000个独特的坐标位置和24 000个飞机厂；画面更加栩栩如生，场景更加宏伟壮观。游戏中还提供了5 000个气象站，让玩家可随时了解各地的天气变化。至于游戏性方面，50个别出心裁的任务关卡等待着玩家挑战。玩家还可利用资金来编辑任务关卡，创建更具个性的挑战。



在多人模式中，玩家可在相同区域内和众多朋友一块进行对抗。本作同时支持语音聊天模式。

游戏名称 战锤40K——战争黎明之黑暗十字军 Warhammer 40K: Dawn of WAR-Dark Crusade



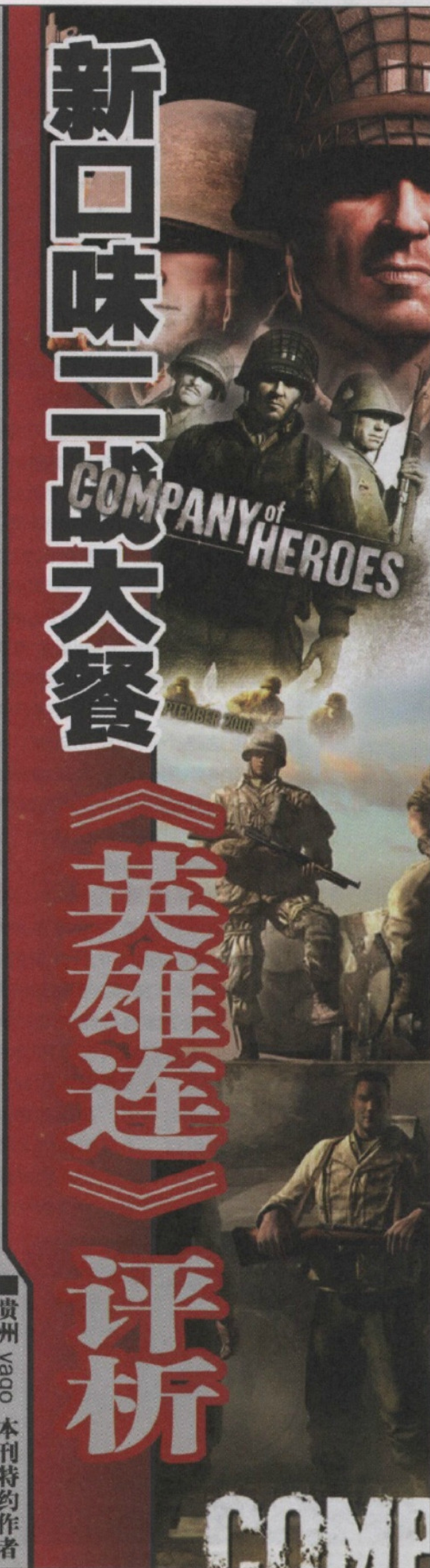
类型：即时战略　制作/发行：THQ
上市日期：2006年10月20日　推荐度：90



这是曾在2005年颇受玩家追捧的优秀即时战略游戏《战锤40K》的最新资料片。本作中，制作小组对包括故事情节在内的多个方面进行了调整，加入了2个全新的种族、1个全新单人战役，多人游戏内容也得到了强化。

新口味二战大餐《英雄连》评析

■贵州 yago 本刊特约作者



我目瞪口呆地看着一辆M4谢尔曼坦克用它的75毫米主炮与一辆德军StuG IV突击炮车对射，巨响过后一块黑乎乎的东西从M4炮管中溜了出来，它带着一股子从容不迫的贵族气质缓缓飞抵StuG IV的前装甲挡板，接着以惊人速度突然反弹向天空！与此同时，另一块黑乎乎的东西也从StuG IV这边飞过去砸在M4的炮塔上，它没能引发期待中的爆炸，相反却转着圈蹦到空气中并迅速消失。当我在狐疑中揣测到底是能量守恒定理需要重新修改，还是本人已具备《黑客帝国》尼奥之超人能力时，画面上的两辆坦克仍不厌其烦地相互对抛着像雪茄一样的东西，仿佛两个乱扔枕头的淘气小朋友。坦克周围的双方步兵也发出阵阵烘托气氛的大呼小叫，两帮人用M1加兰德步枪和MP40冲锋枪在不到10米的距离间相互对射，几秒钟过后却没看到一个人倒下，我突然感悟为什么这些人的喊声中带有那么多欢快成份，参加伤亡率如此之低的战斗，估计在下也会情不自禁欢呼雀跃。


坦克与步兵的猫鼠游戏


绚丽的爆炸场面

感谢Relic公司，这帮曾经创作过《家园》和《战锤40K》的天才们如今又以这款《英雄连》让我们看到了一个集真实与壮观于一体的二战，毕竟能够看清飞行炮弹的二战游戏好像还真没几款，也许他们只是想炫耀那套基于Havok 3.0技术自行开发的Essence物理引擎，但做得夸张了点，不过估计还是有玩家会对这样的噱头鼓掌叫好。归根到底《英雄连》是一款即时战略游戏，而不是一部二战纪录片，所以我只能暂且收起对细节真实性的质疑，先来评估一下它作为游戏的娱乐价值。就目前的人气关注度和销售榜成绩来看，《英雄连》无疑是代理商THQ的一次巨大成功，在二战游戏泛滥成灾的今天，它能做到鹤立鸡群原因无外有三：领先潮流的华丽图像效果、独具创意的资源设定以及完美的对战平衡性。

领先潮流的华丽图像效果

写实派的二战RTS已有很多，但像《英雄连》这样做工精致的作品非常少见，高解析度质材设定下精细的人物和车辆不算稀奇，具备全损毁效果的3D战斗场景和无处不在的物理力作用才是这款游戏的真正惊人之处。拉近视角后每一位士兵的动作都很真实而且自然，我没仔细数过这些小人儿是否真能作出2000种动作，但停下脚步的步兵确实会自动下蹲放低身形并警惕地打量着四周，当做这些动作时他们手中的枪支也会随着身体的晃动而摇摆，无论在奔跑还是在扫射中倒下时你看不到任何有违人体工程学逻辑的肢体动作。美军机枪工事扫射时可清楚地看到枪口附近的遮雨帆布被火药气体冲刷得上下翻飞，经炮火持续轰击下的工事或楼房外表会逐渐出现破损裂痕直至最终坍塌，发生过爆炸的地面也将留下大小不一的弹坑，而这些弹坑和被击毁的车辆残骸还能作为步兵的简易掩体。

游戏中的坦克能以钢铁之躯的优势直接冲破篱笆或围墙突入敌群，各种车辆都有部位装甲和运作性能设定，例如德军虎式坦克的正面装甲很难被中小口径火炮击穿，美军谢尔曼只能靠数量

和机动性上的优势绕到它后面去打装甲薄弱的尾部。交战中车辆引擎被打坏会导致移动速度下降，主炮被毁的坦克基本就是废物，如果不能及时逃回安全地点让己方工兵修理，它们很快就会在敌人的火网中化作一团剧烈爆炸的火焰。与真实性较高的远程大炮轰击场面相比，游戏中车辆爆炸的效果略微有点过于夸张，火焰太多看上去更像是电影里的把戏，仿佛那些坦克和车辆全都是由燃油铸就的，不过这么做显然更容易赢得追求震撼效果的玩家们青睐。被击毁的车辆残骸附近抛洒着无数钢铁残片，溢漏的燃料会点燃周围地面并持续燃烧好一阵子，等到火焰熄灭之后那片土地就会变得焦黑。除了为吸引玩家而特意突出的夸张成份，应该承认所有这些都做得相当完美，制作者们在细节上的良苦用心成功营造出此前仅在《荣誉勋章》或《使命召唤》等FPS游戏中才有的战场气氛，对一款RTS游戏来说这是个了不起的成就。但在此必须得声明一点，高配置朋友享受到的视觉盛宴与低端机器玩家看到的游戏绝对不是一回事。

独具创意的资源设定

如果按照资源设定来划分体系的话，由《沙丘 II》首创的采矿流RTS与由《突袭》开拓的无生产战术流RTS构成了即时战略游戏的两大流派，今天我们所看到的大部分RTS都可分门别类归属其中，但《英雄连》却是这个大部分之外的少数特例。在这款游戏中玩家也能造兵造坦克，不过所需的人力、弹药、燃油3项资源并非通过采矿或修建民居来获得，每关地图都被分成若干区域，区域有弹药、燃油和战略3种之分，各区内均有一旗杆状的资源点可供步兵夺取占领，占领某个区域后可获得该区出产的弹药、燃油和战略点资源，战略点可加快人力值的累积速度，夺取任意区域都能提高人口上限。这样的资源设定迫使玩家必须主动出击与对手争抢地盘，否则根本没有足够本钱赢取最后胜利。但是否地盘越多就越能稳操胜券呢？答案是不，所有占领区必须在与己方基地区连接畅通的情况下才能提供资源生产加成，如果占了不少地盘，但被敌人偷袭夺走了中间起衔接作用的地区，那么前方夺得的地盘再多也是枉然。这样一来即便处于下风的弱小方，只要找准时机也能扳倒貌似强大的对手，决定战争胜负的天平有了更多反复倾斜的可能性，这种四两拨千斤的刺激应该是所有RTS玩家们都乐于接受的设定。


警惕的德军机枪手


争夺资源点的激战


德军中期即可拥有的Stug IV突击炮车


完备的基地防御体系

《英雄连》的资源体系并非原创，Massive的《地面控制》系列以及Relic先前推出的《战锤40K》系列都采用了类似设定，只不过它们所产生的影响远没有《英雄连》这样轰动。有不少玩家认定《英雄连》其实就是《战锤40K》的二战版，这种看法是有相当根据的，这款游戏的确有太多《战锤40K》的影子，惊人相似的操作界面、大量完全一样的控制热键以及同样令玩家刻骨铭心的AI。单机模式下敌人的表现非常出色，战略上主动大胆，无论是开局抢地盘还是突击进攻都非常善于选择玩家的薄弱点，最高难度下敌人避实就虚的策略运用得出神入化，能打决不拖延，打不过立刻闪人。电脑AI在战术方面的表现简直只能用狡诈两字来形容，面对反坦克炮和重机枪组合扼守的资源点，敌人经常利用射界限制以装甲车或坦克快速突进到后方死角再开火尽情屠戮，当守方优势增援部队赶到后他们会立刻向后撤退，如果赶上去追击的话防守空虚的资源点很快会被突然冒出的敌步兵夺取。不高的人口上限使双方永远没有足够兵力守住所有区域，你来我往的抢地盘最后必然演变为追求歼灭敌有生力量的激战，因此《英雄连》的战斗节奏很快，为配合快节奏的战斗，作战单位的操作也非常简单，步兵以小组为建制，坦克火炮的转向以鼠标一拖一拽即可迅速完成，但遗憾的是绝大部分兵种都没有主动攻击、防御还击、坚守阵地或绝不开火等RTS游戏中常见的自动智能设定，这使得本作在战术运用深度上离《帝国时代》和《魔兽争霸 III》等经典尚有相当距离。

完美的对战均衡性

本作以美军诺曼底登陆后的欧洲战场为大背景，就整体来看游戏中的兵种单位总数不多，美德两军的交锋基本围绕着步兵与装甲单位展开。坦克对步兵本来是有绝对优势，但游戏中通过科技研究升级后的步兵也能获得可观的反装甲能力，如美军伞兵的无后座力炮与德军步兵的铁拳火箭筒等，一些高级步兵如美军游骑兵或德军暴风突击队通过升级获得反装甲能力后甚至能反过来老鼠戏猫，即便是最菜的工兵也能埋设地雷把貌似无敌的虎式坦克炸得生活不能自理。游戏中步兵与坦克的较量永远没有绝对的强弱，重武器火力点、装甲车等额外兵种的混合搭配更使战斗充满了无穷变数。例如仅有37毫米小炮的美军M8装甲车看似不敌坦克，但它能埋设地雷并快速撤退，如有坦克敢对它穷追不舍一定会尝尽苦头，如果为M8升级配备机枪后用它来对付步兵同样也很有效。《英雄连》不鼓励玩家使用单一兵种作战，较低的人口上限和多种远程炮火覆盖攻击手段有效遏制了人海战术的传统恶俗，不同方向的科技研究赋予了各种单位灵活多变的特色，玩家能根据自身喜好自由发展和组合多兵种混编部队，从而创造出不同流派的战术打法，这意味着《英雄连》在网络对战方面的发展潜力不容小觑。


外形精致的虎式坦克


形态各异的步兵群

由于背景题材的限制，《英雄连》仅提供了美德两方部队，单机模式下也只有美军战役，玩家能在模拟对战或多人模式下选择指挥德军战斗。由于对德军接触不多，很多玩家都认为本作中美军要强于德军，但事实上这两大阵营的整体实力真可说是不相上下。本作中的德军绝不是美军换包装的翻版，更不是可以任人乱捏的软柿子，与消灭敌人即可逐渐升级的美军单位相比，德军只能通过在特定建筑中升级技术来提高各兵种级别，就历史而言这样的设定还是符合现实的。1944年诺曼底登陆时的美军在整体素质上显然不及饱经战火锤炼的德军，随着欧洲战事的发展，美军部队素质通过实战得以不断提高，而德军无论在兵力还是资源方面都处于入不敷出的窘境，游戏中德军步兵小队编制人数较少、工兵能从车辆残骸上回收弹药等设定都与真实历史相吻合。与高机动性和数量占优势的美军相比，游戏中的德军拥有强大的坦克单位和突袭作战能力，受基地升级限制的德军初期很难有较大作为，不过一旦挺过初期那可是后劲十足，中级阶段兵工厂能出的Stug IV突击炮车就足以抗衡美军主力坦克谢尔曼。基地升到最高级别后，所有德军步兵都能自行疗伤，招之即来的暴风突击队甚至能像狙击手一样隐形，派他们潜入敌后偷袭可轻松切断敌人补给线。等四号、豹式等主力坦克出场后，配上暴风突击队在野外作战中能轻松击溃同等数量的美军，只要保证稳打稳扎，连虎式或王牌虎式都不用请就能占尽上风。当然，所有这一切的前提是能撑过初期艰难阶段，同时还要保证有足够的资源供应。


虎式坦克对喷火坦克

《英雄连》因兼具出色视觉效果与一流平衡性而成为今年单机游戏中少有的大红大紫之作，以二战为背景的写实题材对大部分玩家来说基本没有理解上的困难，追求刺激的玩家能欣赏到夸张火爆的战斗场面，喜欢研究战术的朋友也有足够自由发挥的空间。虽然在武器参数的细节设定上，《英雄连》远不如同期推出的《战争之貌》详尽，但这并不影响它成为一款优秀的RTS。不过要说《英雄连》开创了一个RTS新时代云云，以在下看来纯属高烧后的胡说八道，至少对《地面控制》和《战锤40K》略有研究的玩家就无法赞同这种说法。画面华丽但操作简便，战斗节奏快且经久耐玩，这就是《英雄连》。P

精品 总评 8.8

大众软件推荐分级 POPSOFT 推荐级

☺	画面超级棒，大场面快节奏，系统设定别具创意
☹	仅有美德两方阵营，流畅运行配置要求高

制作	Relic
发行	THQ
载体	DVD×1
类型	RTS
语言	英文
环境	Windows XP/Vista

文化、包容性：9.0
上手精通：8.5
画面：9.5
音效：9.0
创新：8.0
拟真度：8.0



永无止境的进化
评《职业进化足球6》

■江苏 十大恶劣天气

万众瞩目的《职业进化足球6》（以下简称PES6）已经推出一段时间了，和“实况”系列的每一款新作一样，系统的任何微调都有可能引发游戏打法上翻天覆地的变化。这一次玩家们讨论的焦点主要集中在对盘带处理方式的利弊上，以往“实况”新作的上手阶段往往都会引发玩家的种种不满，因为玩家要重新学习如何进攻。而本作对于精于微操作的玩家而言，进攻起来固然爽快，但用PES5中那种靠CPU补位、自己控制抢断的防守方式，往往会出现“前面进一个，后面迅速丢两个”这样的郁闷局面，这使得如何防守成为迅速上手PES6的首要“课题”。盘带的强化为比赛的攻防带来了显著的变化，PES6中所反映出的系列的日趋真实和成熟，也是建立在这个新特性之上。



游戏虽然在画面选项中有16：9设定，但打开后画面有明显的拉伸

盘带的操作感

直观看来，PES6的几个突破动作在威力上并没有加强，最为显著的就是以往屡试不爽的的R2横拉球动作被严重削弱。尽管“实况”系列很早就已经做到了人球分离，但在PES系列中的前几款作品中，R2状态下人和球还是一体的，这就意味着横拉过程中只要球员身体能够避开对方的抢断，球就可以“粘”在脚上从防守队员身边抹过去。在PES6中，二者的关系终于回归真实，经常可以看到R2拉球后人过去而球被截下的情况。除此之外PES6还缩小了拉球的幅度，延长了动作完成后的硬直时间。至于特殊盘带动作，无论是PES3中的马赛回旋、PES5中的牛尾巴，还是本作中新增的V字假动作和马休斯假动作，在使用中的限制都极大。

球场上最为有效的突破往往基于简单的动作，如果让小飞侠罗本采用德尼尔森的盘带动作，恐怕难以屡次上演从对方人丛中脱颖而出的好戏。PES6对盘带的加强真正体现在带球的灵活性，常速带球、低速带球和R2超低速带球下可以实现微操作，这使得一次有效的突破不再是R2拉球后按住加速开始狂冲，或者是用身体强行挤开对方后卫。与真实的比赛一样，变向、变速和假动作的结合是PES6中实现突破的最有效方式，玩家对十字键的控制与虚拟绿茵场上球星们的双腿直接连通，对方向键的每一次操作都会对球员变向过程中的每一步移动带来影响，让朴实的动作组合成华丽的突破，游戏的操作感得到显著的提升。

表面看来，PES6的盘带似乎是将02年发售的《WE6最终版》中的盘带系统照搬了过来，但在对各种盘带风格的包容性上要高出一个档次。PES的历代作品由于设计方向的不同，往往会导致某些突破方式在一代作品中非常吃香，如PES2（WE6欧版，没有推出过PC版）中对速度过分弱化，对低速带球加强，使得欧文彻底沦为“废柴”球员，皮耶罗在十字键的控制下可以摧毁对手



新作的代言人阿德里亚诺并没有在片头动画中“露脸”



PES6对授权球队球衣的再现非常重视

的整条防线；PES5中弱化盘带和传球，强化身体对抗，又使得阿德这样的卡车级球员给对方以“挡不住的感觉”；WE10中对盘带有着更为夸张的演绎，很多玩家惊呼盘带精度超过80的球员用起来都没有区别，难能可贵的是在欧版中能够对此进行一定的修正，这使得PES6在对十字键变向功能强化的同时，又使得各种突破风格能够得以并存。PES6中低速盘带状态下可以在每一步带球中都实现变向，这就是为梅西那种触球频率高、依靠脚下变线晃对手重心式的突破方式度身定制的，玩家在操作梅西时能够用指尖感受到那种特有的灵动与飘逸，看似随意的一推、一拨，在敌我双方移动的瞬间可以立刻演变为千万奇招。PES6对绝对速度，尤其是启动瞬间爆发力在盘带操作中的再度重视，使得长期被打压的速度型球员得以抬头，从中玩家不但可以演绎欧文的长途奔袭，也可以再现罗本在防守者眨眼工夫所施展的刚勇猛进。在突击过程中用一连串假动作打乱对手的步伐，再和对方身体接触瞬间启动的小小罗式突破，也有机会在PES6的虚拟绿茵场上卷起闪电旋风。R2停球后快速输入两侧方向的两侧绕跨动作，使得对战中增加了更多的变数，这也是“实况”系列第一次加入的真正意义上的假动作——R2的伪拨球动作正是变向动作的起始动作，单腿绕跨则是R2横拉球的起始动作，这些逼真的假动作一旦做出，就会给对手带来很大的迷惑效果，一个简单的绕跨假动作中就暗藏无限杀机，令人难以捉摸，一旦对手沉不住气提前移动，控球队员就能将杀机转换为致命一击，这种小罗式的“邪派”过人方式在同机对战中也会发挥巨大的作用。

防守的自主性

PES的4款作品，是“实况”中防守方式向真实化迈进的标志，这4款作品中对防守队员抢断能力的要求越来越低，更要求玩家在控制后卫移动时的位置感。与盘带的操作感要求相对应，防守的操作也更为“自主化”。只要能牢牢占据自己的防守位置，一个“白版”后卫照样可以掀翻超级前锋。PES6中由于盘带系统的强化，导致一对一防守中即便在卡住位置的情况下也很容易被突破过去，看似破坏游戏的平衡性，但在真实比赛中，后卫最怕的事情就是直接面对对方的超级前锋，PES6仅仅是将这一情形再现而已。防守状态下的主动权在别人手中并不意味着PES6中的后卫只能做被对方晃过的木桩。这种状态下的防守需要和对手在相互运动中保持一定的距离，迫使对手无法作出有效的变向加速动作，放低重心面向对方球员后退的新防守动作就赋予了玩家这样的能力——与对手保持一定距离快速后退（而不是前作中始终屁股对着控球队员），一边卡住位置一边后退，不贸然上抢，也不原地等待对手的突破，目的是借以延缓对手的进攻速度，为队友的协防到位赢得时间。同时，一旦丢球，中场队员的退防速度较快，这个特性和WE7的退防非常类似，和电脑对战经常看到对方将前锋以外所有球员全部撤回的密集防守战术。主动防守动作更强调对上抢时机的把握和对球的破坏，不再是一味地依靠身体猛撞。用操作来利用自己的身位优势将对手的身体和球隔开，这相当符合真实的防守法则。当然，新作中铲球的威力依然很大。





比赛数据已经和中场休息画面结合在了一起，人性化的界面在游戏中随处可见

防守方式中另一个给人感觉非常真实的方面就是带球队员速度的呈现，前面已经提到了本作对速度型球员箭头作用的加强，这并非是一味的加快速度。和真实比赛一样，一旦对手启速带球狂奔后就很难有效地进行正面拦截，这也是本作中为什么“后卫vs前锋”这样的一对一防守如此困难的原因，但在保持阵形层次感的情况下，对方是很难启速的。在可以快的情况下，速度型球员的优势非常明显，而在“没法快的情况下”，速度型球员的优势就难以发挥，这时就需要玩家手动控制中场队员在整体防守中去发挥效能。可以说，盘带系统的进化引发了对“防守的自主性”的要求，同时也改变了以往PES作品中的防守法则。

战术打法的包容性

讲究队形的现代足球中，个人盘带往往被视为整体的对立面。“实况”历代作品中往往不能对盘带和整体配合的关系做到兼顾，通常在强化盘带的作品中就会弱化传球，最为典型的例子就是PES5中犀利的边

路突破和中路蹩脚的传球准确性，使得玩家一味地将依靠边路狂冲后的内切禁区作为主要攻击套路。不单单如此，这种对个别攻击方式的强化，使得以往“实况”的每一代作品往往只有一种行之有效的战术打法，导致多种足球风格无法并存。如PES3中弱化传中和头球，使得对战热门球队之一的德国队彻底沦为“垃圾球队”，PES5对边路和远射的强化，又使得两边拥有小贝、乔·科尔，中间摆放兰帕德和杰拉德两门重炮的英格兰成为第一王牌，而强调中路渗透的西班牙则变得异常难用。



国内玩家汉化后的版本可以解决PES6战术菜单过于复杂化的问题

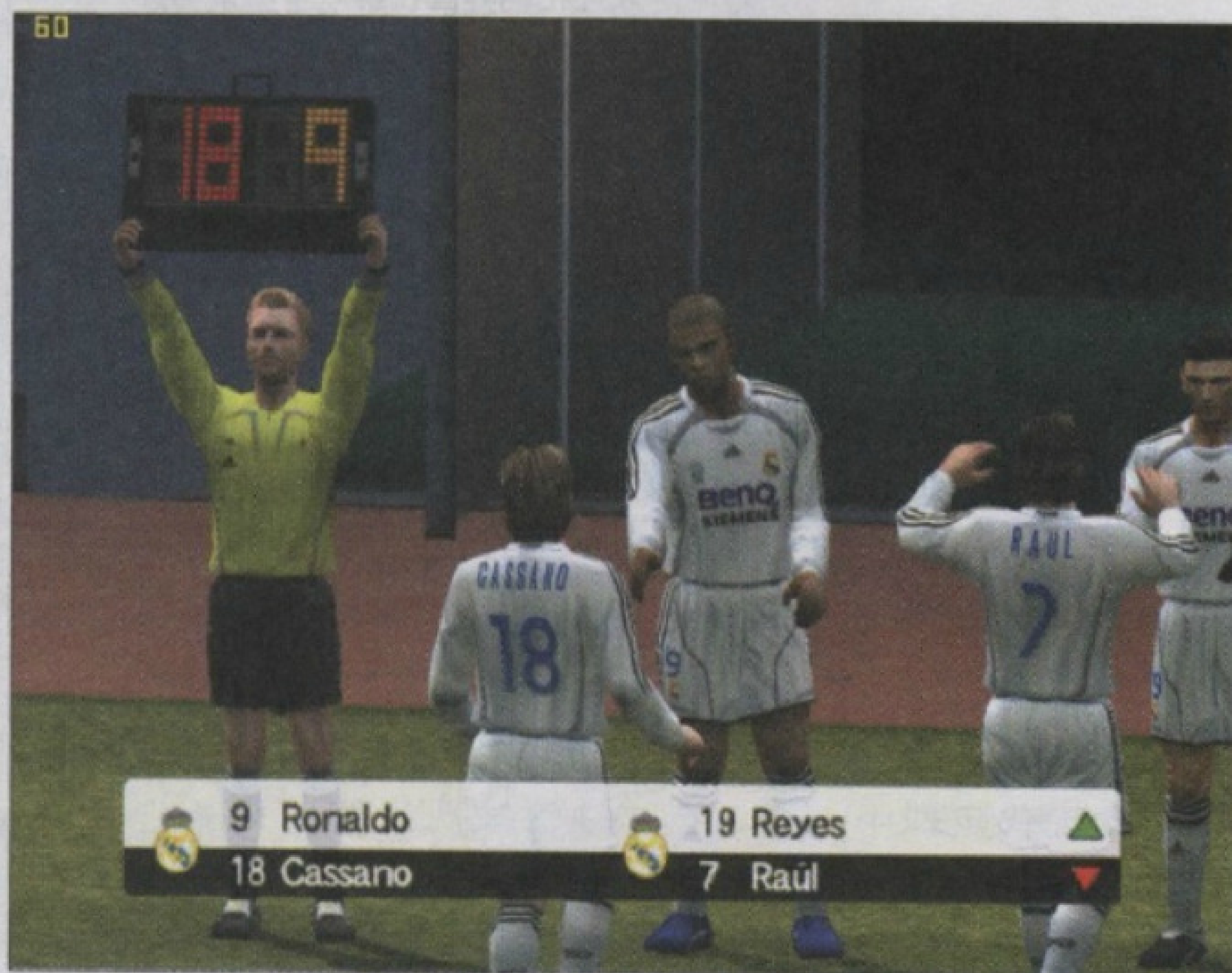
本次的PES6在强化盘带的同时并没有刻意弱化传球，相反，由于盘带系统带来的压力，防守方更注重协防以及防守阵形的层次感，使得玩家一对一的突破容易，但想轻而易举地冲破对方一整条防线变得相当困难，而准确的传球恰恰是调动对方防线、为突破创造有利条件的利器。盘带和传球关系的平衡，造就了PES6在战术打法上的多样性。队员前插积极性的提高，配合防守站位AI的加强，让意大利式的“龟缩——反击”战术使用者可以用较少的控球时间换取胜利；出众的盘带和传球，使得习惯控制中场的传统实况玩家找到了WE2000时代的乐趣；长传准确度与弧度的提升，以及逼真物理特性打造下球运行的不规则，也使得通过长传球狠砸对方禁区的北欧海盗式打法有了一席之地。从这点上说，PES6不愧为对“实况”系列10代作品发展的总结。


充满恶搞的隐藏服装，所有未授权球队都享有此殊荣

新盘带系统赋予一对一状态下进攻方的巨大优势，有效杜绝了以往作品中的极端打法，那种玩家控制进攻、AI控制防守站位的防守方式已经不再适应PES6的要求。由于新作中更加强调中场在防守中的屏障作用，以往对战中清一色的4-3-3阵型在本作中就受到了很大的限制，虽然它在攻击中的犀利依然存在，但在由攻转守中禁区前沿的缺乏保护、不设边前卫所导致的两侧通道为对手完全开放，这些不利因素使得狂攻派玩家们不得不重新审视攻与防的关系问题。

结语

PES6作为本世代“实况”的最后一作，在有限的机能下已经进行了最大程度的进化。高冢新吾在WE10制作完成后感言，目前制约“实况”系列发展的是机能问题，导致很多的动作捕捉数据无法使用。在PES7更换到次世代平台以后，相信游戏在对一些实况系列的“顽疾”（如身体对抗表现的简单化、长传转移在操作上的不便）等方面会有彻底的解决。今年的KONAMI欧洲分公司为PES6的推出进行了长达半年的市场推广活动，英超、西甲和冠军联赛的赛场上PES的广告牌已经随处可见，这说明了KONAMI对“PES”品牌的重视程度。而这些推广活动也起到了效果，目前PES6在英国的销量已经超越了FIFA07。可以预见，次世代的PES将依然保留目前的全平台策略，也许不用多久，新的PES作品就将来到PC玩家的面前，继续演绎永无止境的进化。P



PES6一改以往作品中数据的滞后性，为玩家带来了最新的球队阵容

精品 总评 8.9

☺	对盘带、传球、射门的微调让玩家享受到新鲜而更有乐趣的PES
☹	身体对抗、犯规判罚的处理上还有待加强

制作	KONAMI
发行	KONAMI
载体	DVD×1
类型	SPG
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：9.0
上手精通：9.0
画面：8.5
音效：8.0
创新：8.0
竞技性：9.5

罚球区——FIFA 07精华指南

■品游轩 苹果熟了（本刊特约作者）

精品 总评 8.2

制作	EA Sports
发行	EA Sports
载体	DVD×1
类型	体育模拟
语言	英、法、西、德、葡语等
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1.3GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：1.2GB

作为球迷的你，还在为今年夏天的德国世界杯激动吗？“This is the season！”新一代的FIFA07可让你重温那些激情和感动，20个国家27种联赛的510家俱乐部的球员们将在你的掌控中踢出赏心悦目的球赛，游戏的操控性得到进一步的加强，EA号称有超过1500个的新动作会出现在游戏中，其中1/3是射门的。而总共4500种动作有几乎一半是重新制作和改良的，看来，尽管是FIFA老鸟的你可能也得重新学习和适应新的游戏了。

“FIFA”系列是EA SPORTS最成功的游戏之一，十几年来，他们兢兢业业不断改进和创新，该系列发展到如今已吸引了数百万的球迷玩家为之疯狂。近年来，每年的新游戏都是在旧的框架上进行一些改动，增添一些新的动作，要做出太大的改进真是很难。随着游戏网络化的加速推进，2006年FIFA07最大的变化是增加了全新的网络游戏模式“Interactive Leagues”，玩家借此可参与复杂而刺激的网络足球联赛，而不是过去简单的捉对厮杀形式，这可能会刮起一阵网络足球的热潮。不过，要想体验这种模式的乐趣，前提是你需要拥有正版的游戏账号和足够高速稳定的网络环境。



本作最大的改进其实在于Interactive Leagues模式

热身篇

FIFA07的系统与前作相比，基本没有变化。要想玩好游戏，需要玩家对自己的电脑和游戏本身进行一些设置和调整。首先，推荐使用手柄来玩游戏，键盘虽然也不错，但使出一些特定动作的难度远大于手柄。和过去一样，EA推荐的首选是罗技公司的Logitech Dual Action。由于此手柄

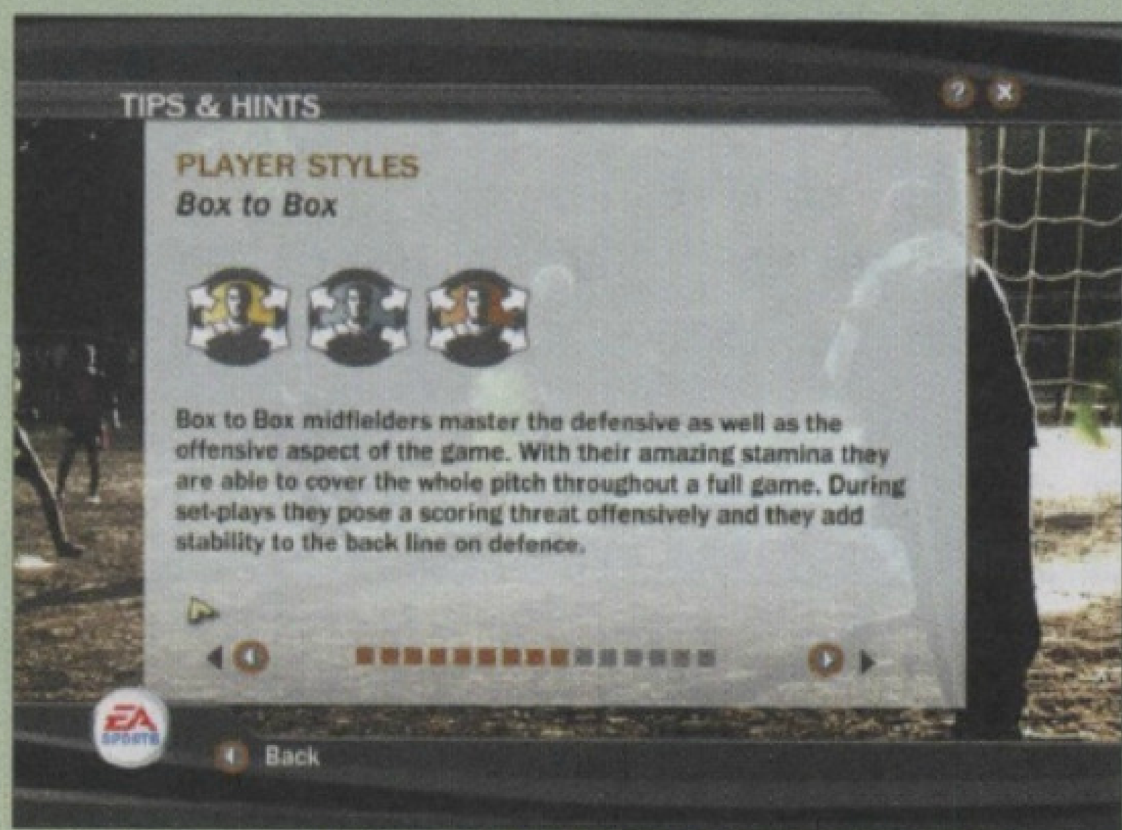
价格昂贵，非一般普通玩家所能承受，所以大部分玩家多会选择国产手柄中的价廉物美之替代品，比如北通、通威等品牌，他们的产品做工虽不比罗技、微软这样的大厂，但质量还是不错的，而且不会有水货的情况发生，因此顺理成章地成为追求性价比玩家的首选。然而游戏并不能正确识别这些手柄，必须进行一些设置才能奏效。

对于国产手柄的设置有两种方法，其一是修改注册表。执行“REGEDIT”打开注册表后，依次进入HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\MediaProperties\PrivateProperties\Joystick\OEM\，将OEMName下的国产手柄代码，比如BETOP C033、BETOP C036等，改为罗技手柄的名称“Logitech Dual Action”。接下来，需要对手柄的右摇杆进行设置，方能正确使用它。以北通神鹰为例，方法是在前面修改过的注册表里找到VID_0E8F&PID_0003，在其中打开Axes查看手柄方向轴的相关参数。将其中的两个键值进行修改，把2里面的Attributes的参数值32改成35，再将5里面的Attributes的参数值35改为32，保存后退出就可以了。这样一来，游戏就会“误认为”你的手柄是罗技的Logitech Dual Action。但这种方法有一定的风险，据相关论坛网友的修改情况反映，大约有三成的玩家修改后可能会造成死机的情况。如果你的电脑修改后出现死机现象，那么可考虑使用第二种方法。某论坛网友发现这种方法最大的特点是不需要修改注册表，但比较麻烦一些。首先，FIFA07的存档文件在“我的文档”中，找到其中的Devdata文件（在“我的文档\fifa07\user\”中），用“记事本”打开它，会出现一大段以“PLATFORM=PC [Keyboard|Keyboard] DEADZONES=0.0，0.0，0.0……”开头的文档。查找到[Default Pad|Default]为首的一段参数，分成三部分的这些数字就是你手柄的一些键位参数。国产手柄的右摇杆代码有如下几种格式：

① 3|24|3，3|25|4，5|26|5，5|27|6
② 2|24|3，2|25|4，5|26|5，5|27|6
③ 5|24|3，5|25|4，6|26|5，6|27|6
④ 5|24|3，5|25|4，2|26|5，2|27|6
⑤ 3|24|3，3|25|4，4|26|5，4|27|6

选择上述代码中的一种，复制拷贝到[Default Pad|Default]后第三段数字后面，存盘退出后进入游戏试用，如果不行的话，依次换用另外几种代码。一般来说总有一款适合你。使用第二种方法时要注意三个前提，首先要正确安装好你的手柄驱动，其次就是之前不要修改注册表，第三要先行备份Devdata文件，以防不测。另外通过修改Devdata文件，也可设定自己的键盘操控键位。用“记事本”打开它，最顶部的“PLATFORM=PC [Keyboard|Keyboard]”下同样有三段数字，第二段数字是游戏本身的默认键位，而第三段则是玩家的设置，每三个数字（以逗号为分隔符）为一个键位的设置。默认键位的代表含义如下：

203|20|2，→左
205|21|2，→右
200|22|2，→上
208|23|2，→下
17|0|2，→W
32|1|2，→D
31|2|2，→S
30|3|2，→A
16|10|2，→Q
18|13|2，→E
44|11|2，→Z
46|14|2，→C
42|15|2，→Shift
1|8|2，→Esc
75|16|2，→小键盘4
77|17|2，→小键盘6
72|18|2，→小键盘8
80|19|2，→小键盘2
199|12|2，→Home
207|15|2，→End
76|9|1，→小键盘5



出现了过去没有的球星类型

举例说明如何修改，以上每段数字的第一个数字就是该键位的顺序代码，比如“46|14|2，→C”的数字46，如果将其修改为44，则原本的C键就变成了Z键。这种方法让原本不可能的键位修改变得很简单。

还有的玩家的手柄尽管不是EA指定品牌的，但进入游戏后也可使用，不过往往会有一个小问题，就是只能用左摇杆来控制方向，不能用十字方向键控制。遇到这样的问题请进入游戏内的“My Fifa07”模式，然后进入“Control”，R1切换到手柄设置界面，在此将“Analog”选项切换为“Digital”，存盘后退出即可。


给球星擦鞋，心甘情愿



经理模式中报章对球队的表现评论是一针见血

进入FIFA07后，还需要根据自己电脑的硬件档次来设置一些相关的内容，比如分辨率、画面细节、防锯齿效果开关等。游戏虽然不是太苛求电脑，但你设置过高也会出现画面停顿的情况。特别指出的是，游戏中如果选择开启了裁判选项，就可在比赛画面看到主裁和边裁的身影，但那是非常耗资源的，据笔者大概估算，开启后会降低画面帧数20%左右。此外，网上也有朋友使用

一些软件来提高游戏画面帧数，他们推荐N卡用户使用NVTweak及NvCoolFX锁定刷新率，而A卡用户使用Rage3D Tweak及RefreshForce达到同样效果。电脑配置不太好又有一定电脑应用水平的朋友可一试。本游戏在一些细节方面作了非常体贴玩家的设计，比如“小地图Radar”可选“半透明Transparent”模式，那么在边线附近带球时就不会出现小地图影响视线的弊病了。

FIFA 07 训练篇

本作中游戏的操控相较于前作几乎无任何改变，FIFA06中的操控设置得以较大程度的保留，比较明显的变化是按Z键起到了故意漏球的作用，这个似乎有偷师“实况”的嫌疑。具体控制键位如下：

手柄键位	键盘键位	进攻控制	防守控制
十字方向键或L3	方向键	控制球员跑动方向或者踢球方向	控制球员跑动方向或者踢球方向
○	A	长传/挑射（有蓄力条）	倒地铲球
×	S	短传	切换所控制的球员
□	D	在本方半场时为长传（无蓄力条），在前场时为射门（有蓄力条）	盯防带球队员伺机抢断，解围
△	W	传直线球塞空档/守门员出击	
L1	Q	球员预先跑位	战术选择辅助
R1	E	加速（需要一直按住）	加速（需要一直按住）
L2	Z	故意漏球	动作取消
R2	C	缓步控球	贴身防守，呼叫队友协助
R3	Shift	与方向键等配合做出多种花式过人动作	

键盘操控时的辅助键位：

F2～F8：改变视角

F9：小地图开关键

数字键2、4、6、8：进攻战术选择键位

Q+数字键2、4、6、8：防守战术选择键位

数字键5：进攻和防守的平衡度选择

A键：跳过动画画面，进入下一环节

Esc键：比赛暂停（或返回游戏），呼出菜单界面

需要指出的是，游戏画面经常会出现一些数字，比如进球后画面回放时右下角有个“4”，这个不是键盘上的数字4，而是手柄上的4号键，对应键盘就是W键，其作用是按此键后保存进球录像。诸如此类的还有罚任意球时画面上也会出现“8”，键盘对应的就是Q键。

以上是基本操控，只要不是第一次接触FIFA系列的玩家应该都会很快掌握，但要玩好这款游戏，光知道这些肯定是不行的，以下为诸位带来进阶操控介绍。需要声明的是，尽管笔者已尽量收集整理了自己和一些FIFA职业高人及网络上众多好手的经验心得，但肯定还不是完整版，希望大家多多挖掘和尝试，这也是游戏的至高乐趣之一。

一、射门传球技巧

1.吊射：L1+□（Q+D），当你的前锋单刀直入面对出击的门将时，可使用这种射法，但球速较慢，不太适用于远距离射门。

2.远射：有远射天赋的球员千万不要忽视本作中这一得分法宝，进入球门前40米区域，只要前方几米处无干扰队员，带球趟两步后，都可施射，配合方向键还可打出挂死角的必进球。

3.假射和假传：假射——□+×（D+S），假传——○+×（A+S），这两个动作在进入大禁区后非常好用，尤其适合那些喜欢带球连续晃过几个后卫，最终晃倒门将轻松推射空门的BT帅哥。

4.下底传中：常规做法是○（A），



角球甚至可直接旋入球门



两人的任意球配合有了新的踢法



门将面对点球有了新的办法

但如果加以变化，可传出不同高度、不同速度、不同弧度的球，可双击○（A），也可配合L1（Q）键，有一定的球路改变。

5.直塞：按L1（Q）键让队友跑位，然后按△（W）键送出舒服的直塞球这一招式相信熟悉前作的玩家都不陌生，本作加以改进，按△（W）键的时间长短决定了你踢的直塞球的力度，可送到更远和更舒服的位置。

6.挑传：常规做法是○（A），但使用L1+△（Q+W）组合键可更精确，按△（W）键时间长短可决定挑传距离远近。

二、过人技巧

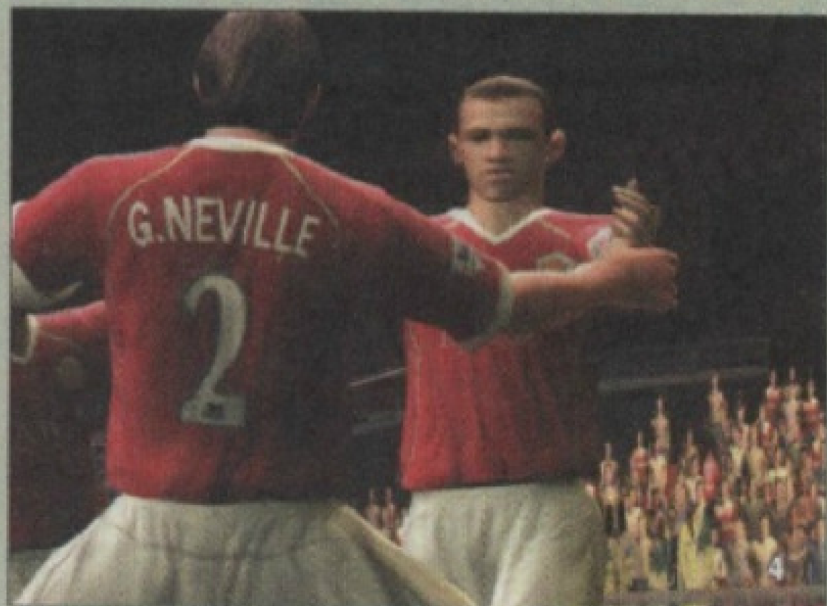
1.左晃右突：右摇杆R3左右快速拨动一次（Shift+快速依次点击左右方向键各一次）。

2.踩单车过人：双击右摇杆R3向带球前进的方向，然后向侧上或侧下拨一次（Shift+双击带球前进的方向键）。

3.虚晃：右摇杆R3快速向你欲虚晃的方向拨动两次（Shift+快速依次点击向你欲虚晃的方向键两次）。

4.脚后跟从身后磕球变向过人：右摇杆R3从右（或左）向下再往左（或右）拨动半个圆弧（Shift+快速依次点击方向键左下右或右下左）。

5.向前挑高球： 右摇杆R3前后快速来回拨动两次（Shift+前、后方向键快速来回点击两次），这个动作和A键传高球有区别，多出现于遇到身前有一名或多名对方球员，而自己的队员已前插到他们身后时，原地将球挑出一个弧度大距离短的球，从对方头顶越过。同样适用于挑球过人后，自己快速跑过防守队员再接住皮球继续前进。球星容易使出，一般球员使出有难度。



曼联队鲁尼庆祝进球


游戏中出现的狂热小球迷

6.急停变向带球（扣球）： 在加速沉底传中时，突然按与前进方向相反的方向键，可做出急停扣球的动作，这种动作可甩开大部分贴身防守的队员，如果紧接着再点击一个侧方向键，可做出急停变向带球的动作，更加实用。

7.马赛回转： 街枚疾进时，先按住R3（Shift），然后迅速依次点击方向键后、左，可做出很酷的马赛回转动作，但成功率不是很高。

三、防守技巧

1.护球： 这可能是最简单的动作，什么键都不用按，电脑会自动让你的球员原地做出倚住对手护球的动作，但有局限性，遇到抢截高手肯定会皮球不保。此动作可用来拖延时间。

2.贴身紧逼： R2（C）键在防守时非常好用，可如影随形地贴着对手，不让他轻易摆脱你的纠缠，得不到很好的起脚机会。

3.争顶： 按着L2（Z）+方向键，在接己方或对方的长传时可跳起争顶，不过还得注意自己的身位。

四、定位球罚法

1.手抛球： 按×（S）键选择罚球点周边三人中的一人，再按○（A）键将球抛出，注意有抛球力度设计。特别指出的是，在球抛出之前，请先按方向键让接球队员甩开贴身防守的对手。

2.任意球： 贴地滚的任意球——L1+□（Q+D）；两人配合罚球：R2+□（C+D），两人配合罚球，主罚球员虚晃一枪，辅助队员实际踢出任意球：L2+□（Z+D）；R2（C）键是呼叫队友来协助自己；R1（E）+方向键上下是更换主罚球员，在画面右上角有球员能力图示供你参考。

3.点球： 常规射法——□（D）+方向键；脚弓推射——L2+□（Z+D）；勺子球（还记得今年世界杯期间齐达内的那一脚吗？啧啧！）——L1+□（Q+D）。不过守门员也不是吃素的，一般来说，单按左右方向键可扑出对手踢出的半高球和挂角球。如果按R3（Shift）+方向键下，守门员则会做出弯腰扎马步的姿态，方便扑出地滚球。此外，按R3（Shift）+方向键左右，守门员则会不断挥舞双手干扰对方。

4.角球： 罚角球分左右两边，首先需要明确的是一个地球人都知道的原理——左侧角球应该由擅长右脚的队员踢，反之则由左脚将踢！FIFA07中对于擅长脚的属性要求较高，大家都很容易在球赛过程体会得到。角球罚球注意两个方面：其一是方向，其二是力量。方向很简单，按○（A）[或□（D）键，球飞行高度略低]键蓄力，在合适力度时松开键，并且同时按住方向键可轻易踢出优美的弧线。力量控制取决于你试图在近角还是球门正前方或远角完成攻门。如果想罚到近门柱附近，蓄力在六成左右；如果想罚到小禁区中央，蓄力在六成五左右；如果想罚到远门柱附近，蓄力则在七成左右。默认的罚球方向是肯定不行的，100%会让门将舒服地得到，要靠外一些，配合方向键可罚出弧度不错的内旋或外旋球，甚至可直接罚进球门。和罚任意球一样，R2（C）键是呼叫队友来协助自己，作战术角球配合；R1（E）+方向键上下是更换主罚球员。

5.球门球： ○（A）、□（D）键都可开出大脚，新的设计在于按R2（C）键可呼叫一名后卫来接应开球。

除此之外，游戏为球星设计了一些招牌动作，比如小贝的贝氏弧线，小儒尼尼奥的任意球绝技、小罗的牛尾巴过人等，这些动作使出来的难度较高，比如小罗的动作，需要按R3（Shift）+方向键前，再依次点击方向键左右，才能使出，限于篇幅，就不在此一一介绍了。

FIFA07 实战篇

游戏难度依旧分为Amateur（新手级）、Semi Pro（半专业级）、Professional（专业级）和World Class（世界级），此外还有隐藏的传奇难度（Legendary），需要符合一定的条件才能激活。游戏的设定基本沿用了过去的设计，但也不乏全新的设计，比如在球员状况条（Players Status Bars）设置中，过去通常会在画面上出现球队的队徽，但这次可设置为显示球员技能图示（On-Skill Graph）。这样就会在画面上出现一种六角形技能图示，每个角代表一种



中国队门将是现实中已销声匿迹了的刘云飞

技能，从零点位置开始，按顺时针方向依次是“远射，临门一脚，长传，防守，过人，速度”技能，如果该球员的某项技能是球星级别的，那么在此角上还会出现一个白色圆点，例如法国人亨利的“远射，临门一脚以及速度”水准都是惊人的。这种设计的


守门员用手接球后，持球时间不得超过6秒，看看左上角的秒表图示

好处不仅在于你可了解本方队员的能力，灵活运用队员的特点，而且在于掌握对方球员的特点，比如在一名远射能力出众的对手带球至本方半场时，要贴身防守，不能给予对方太多空间，防止其远程发炮。

进攻和防守战术各有四种，和FIFA06一样，分别是Counter attack（防守反击战术）、Wing play（边锋战术）、（Box overload）超限战术、3rd man relaese（三角配合战术）、Off-side trap（造越位战术）、Zonal（区域联防战术）、Pressing（紧逼防守打法）和Flat back（平行站位战术），详细介绍请参见本刊2005年第21期。如果你嫌战术设置麻烦，不如用最简单的全攻全守，或攻守平衡设置——按数字键5，画面上会出现一个小圆，如果其中有一个箭头，箭头向上表示主攻战术，无箭头表示攻守平衡，箭头向下表示主守战术，按照你目前的局势多次按5键循环选择这三种打法。

实际比赛中（与电脑比赛），笔者有以下体会，和诸位分享：FIFA07中大大强化了远射的效果，不仅有利于玩家，而且电脑对手也个个都喜欢和善于远射。特别是在雨天和雪天等天气下，电脑对手会热衷于远射，他们似乎非常清楚门将在这种天气下扑球容易脱手。同样，远射也将是你得分的法宝，运用得好的情况下，远射得分可占到1/4左右。如果你队中有罗伯特·卡洛斯、兰帕德、杰拉德等远射高人，那么你得分的可能就更高了。电脑对手的防守有许多漏洞，比如：守门员的手抛发球就是一个甜点，经常会丢到你的前锋头上或身边，可趁机大力射门，基本会进。又比如：对方带球特别喜欢在一个地方围绕自己划圈运球，可守候在他身旁伺机截获皮球。

FIFA07中的一些设计较以往有所不同，比如守门员大脚开球，或一个长传球，它们的落点在场上会清晰地以黄点标示，便于你抢占合适的身位。过去不可能的手球犯规现在也出现了，而且还不少，笔者曾借此获得过点球的判罚。很明显的是，防守队员拉人拽人的小动作也强化了，这虽然比较讨厌，但也给我们带来了得分的机会。如果在强行突入对方禁区时，遭到对手的拉扯动作防守，应该更加坚决地往里突入，很容易造成对方犯规，而得到任意球的机会，如果在禁区内，那么还可幸运地获得点球。动作有强化也有弱化，在本作中，铲球已没有太大的实用价值了，“铲程”极其短，基本难以碰到球，而且由于铲球队员铲完后起身非常慢，所以很容易造成失位。此外，据笔者的体会，游戏中越位的判罚有一定的误判，特别是对方前锋明显处于越位位置也会被裁判视而不见，这个毛病看来是无能为力的。

FIFA06中为球星设计了一系列的类型标志，比如超级门神图标——一双有力的大手紧紧握住足球，代表人物有布冯等。今年在这方面就分得更细致了，新加了四种球星类型，分别是防反攻击手（Counter Attacker）——可在由防守转入进攻时由后场准确送出致命长传的球员；粘球者（Dribbler）——这个肯定指C·罗纳尔多之类的球员，特别粘球，酷爱盘带过人，可以利用本身速度或过人技术甩掉防守队员而完成攻门的球星；全能中场（Box to Box）——既擅长防守而进攻也异常犀利的中场球星，这种人常常体力充沛，奔跑于球场每个区域，控制力可达球场的所有角落；中场转换者（Ball Winner）——应该是属于后腰铁闸之类的球星，能瓦解对手的进攻，并且迅速将己队的守势转换为攻势。

FIFA系列近年来越来越注重的经理模式在过去的基础上得到了一定的加强，依然可执教某支球队15年，成功的关键在于把有名的、年长的球员多卖出一些，多买进那些25岁以下的“潜力股”。玩法上和前作比较起来没有任何变化，详细玩法参见笔者2005年在本刊的文章就足够了。需要指出的是，正式版上市时的球员数据是截止到2006年8月27日的，可能有些俱乐部的人员还是过去的资料，比如雷耶斯还呆在阿森纳呢，不过，可


越位的判罚有许多误判


这个位置的任意球得分的可能性很大

在官方网站上下载最新的数据予以更新，而且2006年10月25日EA已提供了第一个补丁文件，修改了一些Bug，完善了许多数据，正版用户可去官方网站免费下载使用。至本文截稿时，《职业进化足球6》（Pro Evolution Soccer 6）的欧洲版已上市，两强相争的局面一触即发，在所难免。

COMPANY of HEROES
《英雄连》战争手册

精品 总评 8.8



制作	Relic
发行	THQ
载体	DVD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows XP



配置要求
CPU：Pentium 4 2.0GHz
内存：512MB
显卡：128MB以上
硬盘：6.5GB

■北京 Griffin

难得有这样一个题材下的好的即时战略游戏，《英雄连》在我看来几乎是第1个“真正的二战RTS”。在很久以前，我还沉浸于“C&C”时，就渴望有一款以二战为背景、风格写实的即时战略游戏，渴望能指挥那些滚爬在泥浆中的老兵，渴望凭借仅有的一辆“虎式”封锁整条街道。在《英雄连》之前，也出现过一些以二战为题材的即时战略游戏（其中包括具有优秀品质的《闪击战》等）。不过，那些游戏要么制作水准欠佳，要么就是形式不够标准。《英雄连》则具有传统即时战略游戏的全部因素——资源收集、建筑建造、单位生产、技能升级、兵种相克……同时，补给线、资源点、掩护、侧面攻击等内容设计又使得《英雄连》保持了浓厚的写实风格，从而区别于那些“互推”式的游戏。因此我称之为“真正的二战RTS”。


当谢尔曼升级出高射机枪后，可以从画面上体现出来

游戏系统讲解

如果《英雄连》和历史上的大多数即时战略游戏一样，只是换了个故事、换了些Model、调了些数值的话，我实在想不出这个攻略有什么好写的。不过《英雄连》为我们带来了许多以往不曾见过的新概念，抛开典型的即时战略因素外，游戏中设计了大量的战术概念，这些概念结合游戏本身的二战背景，使得《英雄连》成为一款最能体现真实战斗的即时战略游戏。



一、基础单位系统

《英雄连》从整体上来讲还是沿用了传统即时战略游戏的操作，和《魔兽争霸》十分相似，鼠标左键点选，右键行进，选择不同的单位或建筑后可在画面右下方找到相应的指令。不同的是，《英雄连》的单位是以组的形式出现的，这尤其体现在步兵单位身上。例如，你招募一个盟军的步兵，会出现一个由6人组成的小组，招募一个盟军的工程兵，会出现一个3人小组，他们属于一个基础单位，你点选、指挥这个单位时，是整组点选和指挥的。这个设置不光是为了体现真实战争和充实图像效果，在游戏过程中，它还关系到具体的战斗效果。以一组6人的盟军步兵为例，每当这6人出现人员减损时，其单位的战斗力也会依相应比例下降。同时，这个单位只要还有一人存活，就仍然存在，可继续执行指令，当然，效率要打很大折扣。游戏中的支援武器单位也是以组的形式出现的，例如重机枪、迫击炮或反坦克炮等，是由一个3人小组组成，当这些单位出现人员减损时其主火力并不会减弱，但操作时间会相应延长。车辆和装甲单位通常是以单独单位出现的，当你生产一辆谢尔曼时，就会产生一辆谢尔曼。不过，事情也并不这么绝对，当你给谢尔曼升级高射机枪时，坦克上会出现一个机枪手来操作它，如果这名机枪手阵亡，那么高射机枪就不再起作用了。

《英雄连》中的单位出现人员减损时，通常可得到补充。步兵单位和支援武器单位只要没有全部阵亡就会保持单位编制，此时只要回到连部（或临时连部）附近就可补充人员。一些支援武器单位（例如重机枪、迫击炮、反坦克炮等）和防御建筑单位（例如机枪阵地、88毫米高平两用炮、105毫米榴弹炮等）的人员全部阵亡时其重装备未必损坏，你可让步兵单位去拣起或操作这些留下来的装备，这时该步兵中的人员会部分转化为支援武器单位人员。如果去拣重装备的步兵单位人员少于或等于该装备的需求人数，则他们会全部转化过去。

总之，这些是对游戏中的单位人员设计的一个通常介绍，具体到游戏中，每个单位的设计都比较贴近真实战争中的情况，例如在步兵单位人数上，盟军比德军要多一个，当小组中持有特殊轻武器的人阵亡时，单位会失去该武器的能力等。操作一支单位时，其全部人员会自动寻找有利位置或依队形行进，当人员出现减损时的表现也不尽相同。

二、基础战术系统

《英雄连》在形式上维持了最经典的即时战略游戏的亲切感，同时又在战术设计上突破了以往即时战略游戏以“推”为主的风格。和《魔兽争霸III》擅长的单位数据平衡不同，《英雄连》的战术性主要体现在游戏特有的战术系统设计方面，这也许并不能把《英雄连》变成一款适于电子竞技的产品，却把游戏的故事背景和战争气氛完美地烘托出来。

以往的即时战略游戏大多有地形因素的影响，但主要体现在射程、视角方面的区别。在《英雄连》当中，地形除了影响视角外还关系着对战斗单位的防御加成。在不同的地形上，战斗单位将得到不同的防御加成。当你选取一个单位时，可看到在他们头上有一个代表其兵种的标识，当你把鼠标移动到某处时可看到在这个标识的左上角有一个盾形的标识，它的颜色代表着当前鼠标所处地形可为单位提供何种等级的防御加成。绿色表示可提供很好的防御效果，黄色表示一般的防御效果，红色则表示得不到任何防御加成。我们可看到，通常沙包、壕沟、矮墙等可为战斗单位提供最好的掩护，灌木、弹坑等可提供一般的防护，而街道、空地等地形将你的人完全暴露在火力之下。因此，应当尽量避免你的单位长时间在空旷地带停留。在实际操作中，基础步兵型



从画面上可以看到敌人重机枪的火力范围，步兵小组应当避开这个扇形区域

单位在遭遇敌人时会就近寻找一个掩护效果较好的地方与敌人交火，而支援武器单位等其他单位则不会，这就需要你在指挥一支队伍移动时，尽量让他们落脚在一个掩蔽物后。在战斗中，掩护效果可为我方人员提供很大优势，在防御、伏击时，一支占有较高掩护效果地形的部队甚至可能完胜。一些单位还可自行建立防御设施，以提高战斗效率。

《英雄连》的地图全部被设计成面积不大的小镇或乡村地形，每张地图上都或多或少地有一些建筑物，你可派遣基础步兵单位或重机枪手进入这些建筑物。在建筑物中的单位将得到最好的防御加成，尤其是重机枪手占领的房屋就相当于

一个360度角的机枪阵地。但是，建筑物在提供最高防御效果的同时也有一些弊端，如果敌人使用火焰喷射器或手榴弹将对建筑内的人员造成更致命的伤害。不过尽管如此，派遣重机枪手进入建筑物封锁四周仍然是最常用的战术之一。

游戏中的一些支援武器或防御设施有着强大的杀伤力，但它们也有着致命的射击死角，这种死角造成了《英雄连》中侧后攻击战术的实现。重机枪和反坦克炮只能对正面扇形范围内的目标设计，要想调整


地图上看可以到，两个占领的蓝色区域和连部所在地不相连，这样是无法提供任何资源的

角度需要一个装卸时间，你可利用部队的机动性躲避这些单位的射击角度，在他们装卸武器时再次移动到他们无法攻击的角度。这种侧后攻击战术的设计，使得基础步兵在支援武器面前仍旧有发挥余地。甚至一些重武器，如反坦克炮，主要由步兵负责清除。侧后攻击战术可延伸应用到装甲单位上，《英雄连》中所有装甲单位都按照现实设计成前装甲较厚、侧后装甲较薄，两辆同级别的坦克遭遇时就要看谁更善于绕到敌人身后开炮了。对于防止侧后攻击战术的办法就是预先摆对方向，无论是重机枪、反坦克炮还是坦克，都可通过按住鼠标右键不放调整角度来设计单位的火力范围和面对的方向。

《英雄连》的战术系统是它区别于其他即时战略游戏的主要特点，即时战略游戏大多以激烈的战斗见长，而《英雄连》通过一系列战术系统的设计把战斗变得充满智慧和变数。游戏中的战术设计不止前面说的这些，还包括补给线系统的设计，不过由于补给线系统和资源系统关联密切，所以我把它放在下一段讲解。

三、资源、补给线和建造系统

既然以标准的即时战略系统为基础，《英雄连》自然少不了资源采集→建筑建造→单位生产这些关键因素，这也是《英雄连》既能体现《闪击战》的精巧又能体现《命令与征服》豪快的原因。工程兵是游戏中的主要建造者，他们负责按照需要建造各种建筑，然后这些建筑又按照需要生产战斗单位，但不管干什么，首先要解决资源问题。《英雄连》中设计有4种资源，它们是兵源资源、弹药资源、燃料资源和人口上限资源。在游戏画面的左下角是圆形的雷达，雷达右侧的4排数据就表示着4种资源，分别被示以人形、炸药形、油桶形和“大食鬼”形图标。这些图标右侧是两个数字，前3种资源中前面的数字表示当前该资源的拥有量，后面的数字表示该资源每分钟的产量。人口上限资源的两个数字则分别表示当前单位的消耗量和人口上限总量。兵源资源是所有建筑、单位产生的基础，类似于同类游戏中的金子。弹药资源主要用于单位的武器升级、单位技能或特殊技能的使用。燃料资源主要用来建造一些高等级的建筑、升级某些单位及生产装甲兵种。人口上限资源是用来限制队伍规模的，类似于同类游戏中的“房子”“电厂”等，各种单位、防御建筑和某些特殊技能都要占用不同数量的人口资源，当人口达到上限时就不能生产、建造或使用技能了。

游戏在一开始就提供了一个连部，它可生产工程兵并提供一点基础资源，要想获得更多的资源，则需要占领地图上的资源点。在雷达或战术地图上，我们可看到有很多标识，包括圆点、炸药和油桶状的图标，它们分别表示着兵源、弹药和燃料资源。每个资源点都有一个旗杆，派遣部队过去将自己的旗帜升起就代表占领了该资源点，通常来讲，只有“人”才能占领资源点，车辆、大炮等是不行的。不同类型的资源点可提供相应类型的资源，并且都可增加你的人口上限，但要特别注意的一点就是补给线的设计。从雷达或地图上我们可看到，当你占领了一个资源点后，它周围的土地就变成蓝色的，这就表示是我方的领土。事实上，整个地图就是由这样一块块的领土组成的，你占领的资源点的领土和连部所在的领土相连时它才会提供相应的资源，这从雷达上看一目了然。假设你长途奔袭到敌后并占领了一个资源点，它是不会提供给你任何资源的，除非你想办法让那块土地和你的总部连起来。这就是所谓的补给线设计，补给线不仅仅关系到资源的提供，它还影响着升级和生产，只有在补给线相连的土地上单位才可升级，建筑才可生产。补给线的设计体现了战争中补给的重要作用，这在以往的即时战略游戏中很难看到。在《英雄连》的战斗中，通常是围绕着补给线的建立与切断展开的，它的设计增加了游戏的战术性特点。

有了足够的资源就可进行生产了，工程兵可以建造的建筑主要分两大类，一类是防御型工事，一类是生产型建筑。顾名思义，防御型建筑主要是用来在一些战略要冲阻止敌人进攻的，包括沙包、铁丝网、地雷等，有些防御型建筑需要学习特殊技能才能建造。生产型建筑主要是指那些用来生产战斗单位和给他们升级的建筑，包括兵营、支援武器中心、坦克车间、补给站等。建造生产型建筑有一定的顺序，不过并不像大多数同类


工程兵建造的生产型建筑必须修建在连部周围的区域内

游戏那样等级森严，由于种类并不多，一场战斗下来通常需要你建齐所有的生产型建筑。防御型建筑可建在任何一方的领土上，只要有足够大的空地，而生产型建筑则必须建造在靠近连部附件的土地上。值得一提的

是，当你的步兵单位进入一个建筑后可把这个建筑升级为临时连部，在临时连部可直接生产步兵单位和支援武器单位，这样就相当于在前线建立了一座临时的兵营。

四、科技系统

自《命令与征服》开始，即时战略游戏逐步有了相对完善的科技系统，这种从前只见于策略游戏的因素使得即使战略游戏的战斗增加了多样性和独特性。这种科技系统不同于一般的建筑升级和单位技能升级系统，它迫使玩家选择一个独有的发展方向，没有选择该方向的玩家无论如何也不能体验相应的游戏过程。《英雄连》的科技系统让玩家可选择一种发展方向，使自己的部队得到特定风格的武器、技能支援。

从游戏画面中看，在兵源资源图标的上方有一个圆圈，中间的数字代表你当前的技能点数。建造建筑、杀伤敌军、占领资源点等可使你获得经验值，经验值从战斗画面上可直接看到，经验值积攒一定程度就会转化成技能点。当获得第1个技能点时就可选择自己的科技发展方向了。每方共有3种科技发展方向可选择，只要选择了其中一种便不能再更换，也无法再学习其他方向的科技了。所以在选择科技发展方向时要慎重考虑当前的需求。选择了某个方向的科技后就进入到该方向的科技树画面，在这里可看到两个科技树及其说明，每项科技需要不同的科技点数，当你学习完这里全部的两个科技树后，经验系统就不再起作用了。

为了让玩家能正确选择自己喜欢的科技风格，下面我们对盟军的科技系统逐一进行讲解。

1.步兵连（Infantry Company）

增援系科技树

第1级：快速反应

需要技能点数：1

作用：基础步兵单位和支援武器单位的训练时间减少。

这是个聊胜于无的技能，但作为后面技能的必要前置还是必须点选的。

第2级：突击小队增援

需要技能点数：2

作用：获得1支突击小队增援。

这个突击小队可不是免费的，它要消耗相应的兵源资源并占一定的人口资源。在游戏的科技系统中有很多类似的部队支援技能，它们都需要消耗相应的资源，资源不够时是无法使用这些技能的。通过本技能获得的突击小队，将从靠近连部的地图边界出现奔赴指定的区域。由于突击小队中配有反坦克火箭并能升级汤姆逊冲锋枪，火力还是比较可观的。不过，不要对反坦克火箭抱太大的期望，它用来清除轻装甲车辆和建筑还可以，在对付豹式或虎式等重装甲单位时依旧有些力不从心。



第3级：战斗组增援

需要经验点数：4

作用：获得1辆M10、1辆M8、2队步兵和1个迫击炮小队的增援。

通过本技能获得的战斗组也是从靠近连部的地图边界出现奔赴指定的区域。战斗组的人员配备比较平均，从功能上讲可应付各种战况需要，除了对付两辆以上的豹式外，战斗组基本可直接交火。

防御系科技树

第1级：防御工事

需要技能点数：1

作用：让步兵获得建造基础防御设施的能力，并加速工程兵建造防御设施的速度。

这个技能比较有用，步兵可在前线随时修建防御工事，省得来回调度数量有限的工程兵。

第2级：炮火支援

需要技能点数：2

作用：从地图外获得威力强大的炮火支援，火力覆盖指定的区域。

和获得增援部队一样，所有获得火力支援的技能也不是免费的，需要消耗相应的弹药资源。本技能的实用性非常强，从战斗中期开始，弹药资源往往比较充足，可使用火力支援类的技能。使用本技能会在指定区域内释放信号弹，几秒钟后炮火才会覆盖这里。实践证明，AI在看到信号弹后通常会躲开该区域，如果对手是玩家就会更狡猾，不过，对于那些行动不便的部队来说，几秒的时间未必能逃脱干净。

第3级：105毫米榴弹炮

需要技能点数：2

作用：工程兵获得修建105毫米榴弹炮的能力。

学习本技能后，工程兵在防御型建筑栏中会多出一项105毫米榴弹炮，修建它需要不少资源。不过，当你看到它的威力后就会觉得这些资源还是值得的。105毫米榴弹炮不需要投掷信号弹，其威力甚至超过火炮支援技能，并且发射时不需要消耗任何资源，冷却时间为40秒，是不可多得的远程打击武器。需要注意的是，


这里显示出盟军的3种科技方向，玩家只能选择一种

105毫米榴弹炮属于防御型建筑，建造后不能移动，而且它是有射程限制的，虽然它的射程非常远，可覆盖4人地图一半以上的区域，但是，如果出于安全考虑把它建造在大后方，就无法触及纵深地区了。

2.空降连（Airborne Company）

空降支援系科技树

第1级：空投伞兵

需要技能点数：2

作用：在指定的区域内空投一支伞兵队伍。

本技能实用性比较高，因为空降的伞兵不需要像突击小队增援一样穿越地图到达指定地点，他们是直接空投过去。伞兵单位可升级为反坦克火箭，具有一定的反装甲和反建筑能力，并且伞兵在人员减损的情况下可就地补充人手（条件是处于补给线区域内），不过补充伞兵消耗的资源比较高。

第2级：空投反坦克炮

需要技能点数：2

作用：在指定的区域内空投一门反坦克炮及其炮手。

这个技能主要是用来对付敌军突防的装甲部队，由于反坦克炮在对付步兵时能力较弱，所以通常配合以空投伞兵。

第3级：空投物资

需要技能点数：2

作用：在指定的区域内空投一些资源和武器装备。

本技能不需要消耗资源，等于是定时补充的物资，在持久战中非常有用。把它们空投在安全地区，在派单位去拣，其补充的资源可用来生产和使用技能。

空中支援系科技树

第1级：空中侦察

需要技能点数：1

作用：呼叫飞机侦察指定的区域。

侦察的作用多用于玩家之间的联机对战，它的资源消耗较少，冷却时间也比较短，算是个划算的技能。如果你集结部队的地方有侦察机飞过最好马上转移地点，很可能敌人的轰炸机已在路上了。

第2级：战斗机火力支援

需要技能点数：2

作用：呼叫战斗机对指定的区域进行机枪扫射。

战斗机火力支援主要用于清除集结的裸露兵种和轻装甲车辆，在疏于防守的后方发现有散兵企图占资源点时，也可使用本技能。

第3级：轰炸机火力支援

需要技能点数：3

作用：呼叫轰炸机对指定的区域进行轰炸。

轰炸机的火力非常强劲，如果发现集结的装甲部队就应马上呼叫轰炸，它的威力足以将大型装甲车辆一次清除。呼叫轰炸机需要的资源消耗很大，如果碰上敌人的防空火力可能会损失惨重。

3.装甲连（Armor Company）

装甲增援系科技树

第1级：突袭

需要技能点数：2

作用：赋予轻型车辆占领资源点的能力。

这是个非常有用的技能，利用吉普车快速灵活、不怕狙击手的特点，可以突防到敌军后方占据资源点，即使没有补给线相连，也可扰乱敌军的资源采集。

第2级：火箭坦克增援

需要技能点数：3

作用：获得一辆配备火箭发射器的谢尔曼坦克的增援。

本技能消耗的资源较多，但配备火箭发射装置的谢尔曼坦克是独一无二的武器。谢尔曼坦克本身就是盟军可生产的最强装甲单位，它上面架设的火箭射程远、威力大，堪比一次飞机轰炸，是攻坚战中的利器。

第3级：重型坦克增援

需要技能点数：4

作用：获得一辆M26坦克的增援。

《英雄连》中盟军的坦克性能比德军差了一个等级，而这辆增援的M26的性能可和豹式抗衡，再配以后勤系科技，将是盟军反装甲的主力兵种。


轰炸机支援火力十分强劲

后勤系科技树

第1级：快速生产

需要技能点数：1

作用：坦克车间生产单位的速度加快。

作为过渡技能，快速生产算是不错的科技，本身是被动技能不需要消耗什么。

第2级：战场维修

需要技能点数：2

作用：立刻修复受伤的装甲单位。

本技能的作用十分大，在激烈的前线，不可能随时有工程兵跟随装甲部队。在激活此技能后，受伤的坦克会在一段时间内自动回复大量生命值。

第3级：战争机器

需要技能点数：4

作用：在激活生效时间内，重新获得全部损坏的装甲车辆。

这个技能并没有听上去那么强大，激活后持续的时间不长，10秒左右，在这段时间里，你损失的装甲单位会全部出现在连部附近。正确掌握激活的时间是这个技能的关键。

五、盟军战斗单位介绍

作为战斗的主力，《英雄连》选择了二战中最具代表性的兵种和武器来再现那段历史。虽然《英雄连》并不是为电子竞技而设计，但在实际游戏过程中你会感到平衡性和娱乐性都很好。总体来说，《英雄连》没有太多所谓的垃圾兵种，绝大多数单位都有其存在的必要。步兵型兵种火力最弱，但却是占领资源的必要单位；坦克免于一切轻武器的伤害，但对反坦克炮束手无策；而反坦克炮最怕绕着它边跑边打的步兵……

工程兵（Engineer）

耗费资源： 140兵源

人口占用： 3

善于应对： 建筑

工程兵是盟军战斗的基础，他们的功能之多超出其他单位。工程兵负责修建工事和生产建筑，负责维修车辆和设施，装备了探雷器后可扫雷，升级了相应技能的工程兵还可破除一些障碍物和爆破建筑。不要小看工程兵的战斗力，装备了火焰喷射器的工程兵可抗衡一组普通的步兵，对龟缩在建筑里的敌人更是致命的威胁。并且，工程兵往往是战斗初期占领资源点的主力。

步兵（Riflemen）

耗费资源： 270兵源

人口占用： 6

善于应对： 步兵型单位、轻型车辆

步兵是盟军的基础部队，灵活机动，实用价值高。步兵是战斗中主要负责占领资源点和穿插切断补给线的单位。步兵在对付装甲车辆时虽然力不从心，却是清除反坦克炮的能手。强大的坦克既不能占领资源点，也不敢冒着遭遇反坦克炮的危险独自进攻，步坦协从中的步兵是混编部队不可缺少的部分。步兵在升级相应的科技后可装备轻机枪、手榴弹等武器，武器火力可得到较大的提升。鉴于基础功能的重要性，步兵是贯穿整个战斗的重要力量。

吉普车（Jeep）

耗费资源： 220兵源

人口占用： 3

善于应对： 狙击手、火力支援武器

吉普车的特点是速度快，转向灵活。尤其是在对付狙击手方面有突出表现，如果出现狙击手的踪迹，吉普车可以最快的速度赶到现场，寻找并消灭目标。学习了突袭技能后，吉普车可凭借速度优势，用占领纵深资源点的方式骚扰敌人。

重机枪小队（Heavy Machine Gun Team）

耗费资源： 240兵源

人口占用： 3

善于应对： 步兵型单位、轻型车辆

重机枪小队是一种物美价廉的支援火力单位，他们的火力十分密集，可迅速消灭步兵型的单位和轻型车辆。重机枪的缺点是射击死角和转换射击方向时的装卸时间问题，虽然可通过按住鼠标右键调整火力方向，但在面对利用地形迂回的步兵时，仍旧比较头疼。最好的方法就是把重机枪小队置入建筑当中，这样不但能得到最好的保护，还能实现多角度攻击。



迫击炮小队（Mortar Team）

耗费资源： 280兵源

人口占用： 3

善于应对： 步兵型单位

这些装备了60毫米口径迫击炮的部队是隐藏在掩蔽物后的敌人的克星，他们射程远、杀伤力强、地形限制小、便于隐藏，对于装甲单位也有相当大的伤害力。迫击炮小队的最大问题是准确性差，在对付隐蔽中的步兵型单位时，它的爆炸火力足以弥补准确性不足的缺点，但在对付行进中的敌人时就比较着急了。另外，迫击炮的准确性问题还造就了它误伤率第一的头衔。

狙击手（Sniper）

耗费资源： 340兵源

人口占用： 4

善于应对： 人员

狙击手是比较特殊的战斗单位，他独有的隐蔽技能能让他躲过敌人的眼睛，除非距离很近，否则，在隐蔽状态下的狙击手是无法被发现的。游戏中狙击手就像现实战争中一样，是一颗子弹消灭一个敌人的神枪手，但这并不意味着他的主要功能是杀伤步兵。因为狙击手在射击时是脱离隐蔽状态的，所以他应当尽量挑选有价值的敌人做目标。同样道理，虽然狙击手也可占领资源点，但他不应冒险于敌后从事这项工作。通常来讲，狙击手的主要任务是侦察军队部署和清除敌方重要人员，这里说的重要人员是指军官、炮手、重机枪手和狙击手等。狙击手的侦察作用更重于杀伤作用，有了他的视角提供，就可准确地引导远程火力覆盖敌人。需要强调的是，当狙击手进入金币状态时，尽量点选禁止射击的功能，胡乱开枪只能暴露狙击手的位置。

M3型装甲运兵车（M3 Halftrack）

耗费资源： 220兵源、20燃料

人口占用：4

功用：运送部队

M3装甲运兵车是游戏中比较少用到的兵种，它的主要作用是将战斗人员快速安全地运送到指定地点，虽然它也可装备武器，但终究不是用来战斗的主力。另外，学习了突袭科技后，M3型装甲运兵车也可占领资源点。

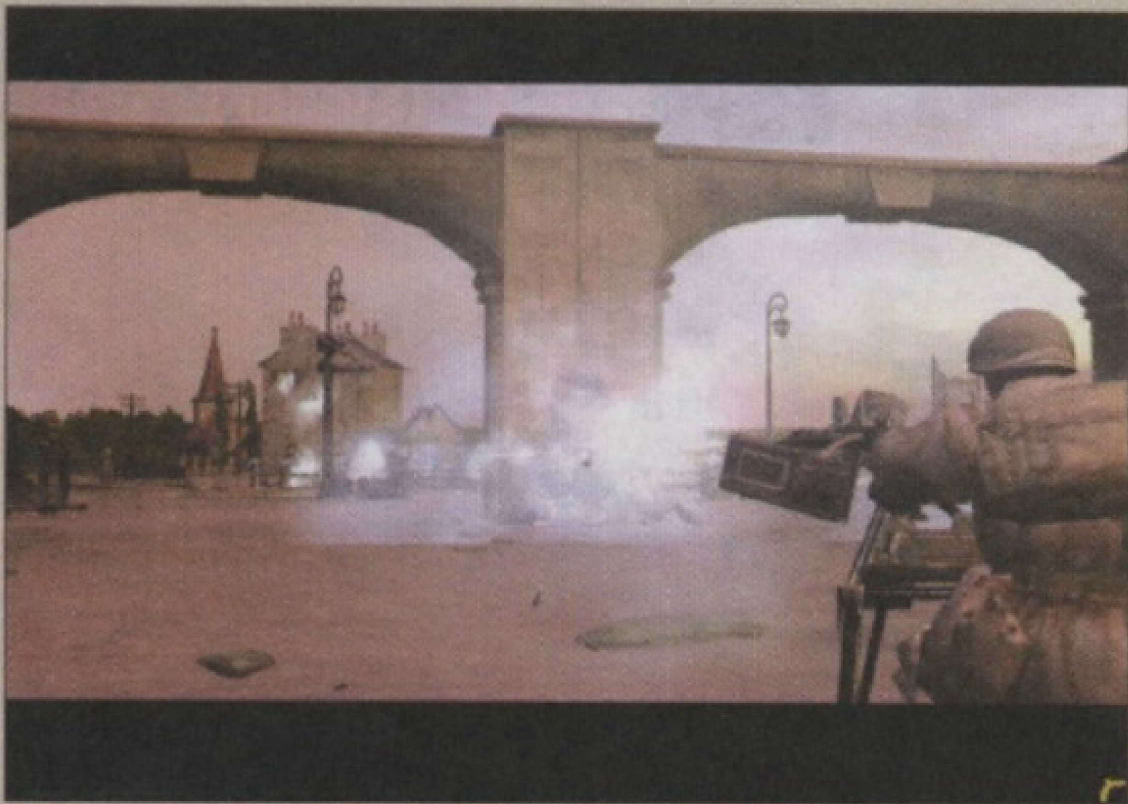
M8型装甲车（M8 Armored Car）

耗费资源：280兵源、30燃料

人口占用：4

善于应对：步兵型单位、轻型车辆

M8装甲车是游戏中盟军可最早生产的装甲车辆，具有行进速度快、射速快的优点，在对付轻武器单位时有足够的优势。但装甲和火力的不足使得它无法胜任中后期的战斗，只能充当临时的过渡产品。事实上，在这一阶段，我宁可生产反坦克炮。



重机枪作为重要的支援武器，在战场上发挥着强大的作用

M1型57毫米反坦克炮（M1 57mm Anti-Tank Gun）

耗费资源：310兵源

人口占用：3

善于应对：坦克

M1反坦克炮是名副其实的坦克克星，游戏将它设计成所有装甲车辆的死对头，一辆坦克想一对一消灭一门反坦克炮几乎是不可能的。但反坦克炮十分惧怕步兵和狙击手，步兵的游走战术可令反坦克炮一炮未发就损失殆尽，而狙击手只用3枪就可废掉反坦克炮。

M10型坦克歼击车（M10 Tank Destroyer）

耗费资源：300兵源、60燃料

人口占用：6

善于应对：坦克

顾名思义，M10坦克歼击车的主要功能就是消灭坦克，它和反坦克炮的区别在于它有较强的机动能力，可迅速转移战场和调整开火的方向，并且不怕轻武器单位的打击。M10的前装甲非常结实，完全可和主战坦克相比，但侧后装甲就比较薄了，要尽量保持用前装甲面对敌人的坦克。但就单纯的反坦克效果来说，M10还比不上M1反坦克炮。

M4型“鳄鱼”谢尔曼喷火坦克（M4 “Crocodile” Sherman）

耗费资源：320兵源、110燃料

人口占用：8

善于应对：步兵型单位

“鳄鱼”谢尔曼是种比较尴尬的武器，它在对付步兵方面拥有绝对优势，但在碰到装甲单位时又完全束手无策。事实上，其它装甲车辆在对付步兵时虽不及“鳄鱼”谢尔曼顺手，但也不会差太多，但在反装甲能力上远远超过“鳄鱼”谢尔曼，而且“鳄鱼”谢尔曼消耗的燃料竟然比主战坦克谢尔曼还要多。所以，“鳄鱼”谢尔曼通常只是在资源丰富时用来清理建筑物内的敌人。

M4型谢尔曼坦克（M4 Sherman）

耗费资源：420兵源、90燃料

人口占用：8

善于应对：步兵型单位

谢尔曼作为游戏中盟军的主战坦克，虽然在能力上有所欠缺，但不得不负担起各种重要的任务。升级武器后的谢尔曼拥有两挺机枪，可有效对付步兵型单位和支援武器单位。其尚可的火力和机动性也在反坦克和攻坚突防的战斗中取得了不错的成绩。虽然火力和装甲都不如豹式，但扫雷、清理路障等多方面功能也算是一种弥补。总之，要发挥谢尔曼的作用，最后配合多兵种作战，并结合盟军的特有科技。

六、剧情关提示

我一向都把好游戏的剧情模式视为珍宝，因为它和连线、单关不同，它是开发者用尽心思编排出的故事，除了游戏系统本身的优点外，剧情模式还有着独特的情节和设定，这在连线和单关模式下是无法体验的。而且，游戏的剧情模式往往只能玩一遍，并不具有持续的反复游戏性——这个特点是属于连线和单关的。因此，我总是特别珍惜一款优秀游戏的剧情模式，既不喜欢看攻略，也不希望别人“剧透”（即透露内幕）。但无论如何，为了满足各种玩家的需求，下面我还是要把《英雄连》剧情关卡的流程写下来，不过只是一些关卡任务和提示，剧情关难度并不大，只要按照任务提示去完成就可以了，希望热衷《英雄连》朋友在游戏中寻找属于自己的乐趣。

第1关：奥马哈海滩（Omaha Beach）

主要任务1：让25位士兵接近铁丝网

主要任务2：让工程兵靠近铁丝网

主要任务3：摧毁悬崖上的碉堡

主要任务4：拆掉2门88毫米炮

次要任务1：（进行主要任务3时出现）炸掉2座碉堡

勋章任务：把海岸左边的敌人全部清理

完成主要任务1的关键在一名狙击手，他是本关的关键人物，有了他，后面的很多任务就简单多了。事实上，主要任务1十分简单，因为后面会不断地派援军给你，你总会凑够25人的。在完成任务4时有一个诀窍，你可派士兵占据下面的88毫米炮，用它来清理上面的敌人。

第2关：Verville镇（Verville）

主要任务1：摧毁5门AA炮

主要任务2：控制道路

主要任务3：伏击德国车队

次要任务1：占领提供弹药的资源点

次要任务2：救援被德军包围在房子里的盟军伞兵

勋章任务：消灭公路上的巡逻部队

完成主要任务1时尽量射杀AA炮的炮手，把AA炮留下来可为盟军服务。在执行主要任务3时，地雷是不能缺少的武器，再加上占据的AA炮，消灭装甲车不是什么难事。

第3关：卡伦（Carentan）

主要任务1：摧毁德军指挥部

主要任务2：清理教堂地区

主要任务3：在教堂驻军

主要任务4：把教堂改造为临时连部

次要任务1：占领弹药资源点

勋章任务：用狙击手射杀20个目标

执行主要任务2时需要耐心，由于敌人的防御阵地很多，所以要善用迫击炮，让狙击手对付步兵。

第4关：卡伦反击战（Carentan Counterattack）

主要任务1：建立防御阵地

主要任务2：阻止德军进攻

主要任务3：消灭全部德军

勋章任务：杀死200个德军单位

在建立防线时多设立一些反坦克炮。当德军进攻时，及时呼叫空中火力打击其装甲部队。要注意防范德军军官，他有呼叫炮火覆盖的能力，利用狙击手在远距离消灭他。

第5关：蒙特堡（Montebourg）

主要任务1：救援代号为DOG的部队

主要任务2：控制道路

主要任务3：阻止德军进攻

次要任务：摧毁德军指挥部

勋章任务：摧毁德军豹式坦克集群

本关注意步坦协从。要完成勋章任务有些难度，要好好利用科技。



第6关：瑟堡（Cherbourg）

主要任务1：占领城镇广场

主要任务2：摧毁岸基炮

主要任务3：摧毁德军指挥部

次要任务1：把建筑物升级为连部

勋章任务：摧毁拆除中心

主要任务2中的岸基炮很结实，需要工程兵爆破。本关德军的反装甲能力很强，建议多造步兵和狙击手消灭反坦克炮，让装备火箭发射器的谢尔曼进行远距离火力覆盖。

第7关：索特维斯特（Sottevast）

主要任务：摧毁V2发射架

次要任务1：摧毁储藏罐

次要任务2：攻占大门

次要任务3：防守大门

勋章任务：杀掉指挥塔里的德军将军

V2发射架需要工程兵爆破。在防守大门时，每隔一段时间会有援军来帮助。

第8关：佛罗蒙德大街（St.Fromond）

主要任务1：确保佛罗蒙德大街安全

主要任务2：修复断桥

次要任务：清除德军的六管火箭阵地

勋章任务：摧毁德军指挥部

在修复断桥时会有德军的装甲车进攻，只要让坦克守住即可。

第9关：192高地（Hill 192）

主要任务：占领192高地

次要任务：摧毁炮塔

勋章任务：60分钟内占领192高地

执行主要任务时注意多兵种配合，尤其是狙击手的运用。次要任务中的炮塔需要工程兵爆破。

第10关：lo大街（St.Lo）

主要任务：包围德军指挥部

次要任务：清除德军的六管火箭阵地

勋章任务：使突击小队的军衔升到最高

主要任务中的所谓包围就是占领德军指挥部周围的资源点，切断它和外界的连接。德国的六管火箭射程非常远，要当心建筑的建造位置。执行勋章任务时要小心保护突击小队，有人员减损时要及时补充。

第11关：Hebecrevon地区（Hebecrevon）

主要任务：摧毁所有德军的豹式坦克

勋章任务：保持盟军坦克最小伤亡

本关任务以反坦克为主，步兵最好都装备火箭。在执行勋章任务时，盟军的后勤系科技是关键。

第12关：莫坦（Mortain）

主要任务：占据317高地

次要任务：防御城镇

勋章任务：救援巡逻的突击小队

在援救巡逻小队时，最好配备狙击手，不然很麻烦。

第13关：莫坦反击战（Mortain Counterattack）

主要任务：占领并坚守所有旗点（即五星图标处）

次要任务：摧毁德国88毫米炮阵地

勋章任务：领先250点获胜

88毫米炮的火力很猛，如果有耐心的话就派狙击手配合坦克清除。在地图的偏北方有德军的炮兵阵地，你所遭受的莫名其妙的轰炸就来自那里。

第14关：奥特利（Autry）

主要任务：摧毁德军的虎式坦克

勋章任务：摧毁15辆德军坦克

虎式坦克出现时会有预警，这辆虎式的火力和装甲都不是盟军坦克可对抗的，尽量先利用空中火力削弱它，然后再集中攻击。

第15关：康伯斯（Chambois）

主要任务1：包围德军

主要任务2：挫败德军的反攻

次要任务：占领4座大桥

勋章任务：杀死300个德军单位

最后一关难度相当大，一开始合拢包围圈时要留有余地，否则杀不够300名德军，勋章任务就泡汤了。

自2002年《战地1942》推出后，凭借其广阔的战场、多样的游戏方式和简单便捷的操作迅速走红，发行商EA和开发商Digital Illusions估计都尝到了甜头，迅速推出了多款资料片，并在3年后推出了《战地2》，再次掀起一场“战地”风。仅仅一年后，“战地”系列的最新一代——《战地2142》又来到玩家面前，这次战场被搬到了一个多世纪后的未来，地球被冰川覆盖，生存空间日益狭小，资源枯竭，战争不可避免地在两大军事集团之间展开。鹿死谁手？就得看众玩家的身手了。

战地 2142

2142 BATTLEFIELD

■北京 Semper Fi

精品 总评 8.5

制作	DICE Stockholm
发行	EA Games
载体	DVD×1
类型	动作射击
语言	英文/中文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium 4 1.7GHz
内存：512MB
显卡：128MB以上
硬盘：2.2GB

战术基础

进入战场前，玩家必须先选择加入哪一方（欧盟的旗帜是棕黄色、磐克联军是绿色），然后从侦察兵、突击兵、工兵和支援兵中选择一个兵种，再在地图上选择一个重生点（通常是基地或己方控制下的据点），此时还可加入或组织小队，最后点屏幕右下方的“完成”，准备时间倒数完后即可进入战场。战斗主要围绕据点展开，靠近一个敌方控制或未被控制的据点的旗杆，屏幕上方就会出现时间条，同时可看到升降旗的过程，当时间条走满即己方旗帜到顶时，该据点就会被己方控制。同时，地图上也会在被控制的据点上标上控制方的旗帜，方便玩家了解战场上的形势。控制一个据点后，控制方的士兵就能在附近重生，从而更快地投入战斗。在泰坦模式中，据点同时也是对空导弹发射点，玩家必须依靠对空导弹摧毁“泰坦”飞船，因此对据点的争夺会更加激烈。在战斗中，士兵生命值被削减到0后会失去战斗和行动能力，此时会展开一个时间倒数（时间长短可由服务器端设定）。在倒计数结束之前，士兵可通过呼叫请求治疗，如果

操作指南

由于《战地2142》中不仅有步兵作战，还有各种载具操控，因此操作键位较多，以下列出的是系统默认键位，玩家也可以根据自己的习惯，在主选单下的“选项”→“控制”栏内进行修改设定。

功能	用键	适用范围	功能	用键	适用范围
开火	鼠标左键	所有	后追视角	F10	载具
次要开火	鼠标左键	所有	前追视角	F11	载具
循环切换武器	F	所有	俯视视角	F12	载具
前进	W	步兵	鼠标查看	左Ctrl	载具
后退	S	步兵	语音发话	V	所有
左平移	A	步兵	向所有人发送文字信息	J	所有
右平移	D	步兵	向团队发送文字信息	K	所有
装弹	R	步兵	向小队发送文字信息	L	所有
蹲下	左Ctrl	步兵	主无线电	Q	所有
卧倒	Z	步兵	副无线电	T	所有
进入/离开载具	E	步兵	切换通讯频道	B	所有
跳/打开降落伞	Space键	步兵	投票：是	PageUp	所有
加速	W	载具	投票：否	PageDown	所有
减速	S	载具	地图缩放	N	所有
左转	A	载具	打开地图	M	所有
右转	D	载具	计分板	Tab	所有
启动主动防御	X	载具	重生画面	回车	所有
推进加速	左Shift	载具（突击车）	小队画面	大小写切换键	所有
蹲下	Z	载具（步行机甲）	视角循环切换	C	所有
前倾/后倾	鼠标纵向移动	载具（飞机）	暂停	P	所有
左翻滚/右翻滚	鼠标横向移动	载具（飞机）	截图	Print Screen	所有
切换乘坐位置	F1～F8	载具	主体地图	左Alt	所有
驾驶舱视角	F9	载具	控制台	'	所有

无线电的使用：按下无线电的按键后，用鼠标移动选择要发送的信息，点击左键发送。

附近有携带电击治疗装备的友军，则可通过使用电击器而使该士兵重新投入战斗。假如倒计数结束还没有得到治疗，该士兵就只能算作阵亡并只能在重生点重生了，重生时士兵可再次选择兵种和重生点。

心得：多治疗你的队友，特别是失去战斗力的队友，不仅可避免己方兵力的下降，还可为你赢得援助分。

胜负条件

在多人游戏的“征服模式”中，服务器端会为双方设定一个兵力总数，显示在屏幕的正上方。当某个士兵阵亡并重生时，其所属一方的兵力就会减1，同时，假如某一方控制的据点过少（在不同的地图不同，通常是低于1个）时，兵力会每隔一段时间就削减一定数量，当某一方的兵力削减到0时即判失败，如果有限定时间，时间到时兵力少的一方则判为失败。如果在同一个地图进行多个回合，则上一回合胜方的部分剩余兵力会排入下一回合，因此胜方在下一回合中会有更大的优势。多人游戏的“征服-合作”模式和单人游戏模式也是采取这种方式判断胜负的。

心得：并非占领的据点越多越好。由于重生时间和服务器人数的限定，当敌方被压缩到一个据点重生时，可能会在该据点附近形成优势兵力，而占领据点多的一方由于必须分兵防守几个据点，反而处于兵力劣势，这时假如冒然进攻，一旦被敌方击溃并且利用重生时间反扑，得不偿失。有时与其浪费兵力，不如依靠现有据点的地形进行防守，有效地削减敌人兵力才是致胜之道。

在多人游戏的“泰坦模式”中，双方会各拥有一艘“泰坦”飞船，屏幕的正上方会显示双方飞船以及地面对空导弹发射井的情况。在正常情况下，泰坦飞船几乎是无敌的，任何试图靠近的敌方单位都会被其护盾和强大的火力消灭，当一个发射井置于某方控制下时，每隔一段时间，发射井会自动向对方的泰坦飞船发射导弹，损伤其护盾。泰坦被一定量的导弹击中后护盾将会消失，此时可通过飞行器投放或步兵战车荚舱弹射的方式登陆泰坦，飞行器可采取直接降落到飞行甲板或空投伞降方式，荚舱弹射则稍微麻烦些，需要步兵战车开到泰坦飞船附近，等屏幕右侧弹射条变绿后就可弹射，降落到泰坦上展开内部的攻防战，击毁其1、2号控制台后可打开通往3、4号控制台的道路，将4个控制台全部击毁后就可前往摧毁核心（推荐用工兵进行，因为其护甲几乎和步行机甲一样厚，用机枪打至少得打到2242年），核心被摧毁的一方判负。这里要说明一下的是，泰坦飞船有4门对地炮和2门对空炮（可被摧毁），并且可通过指挥官的命令缓慢移动，因此甚至可用泰坦协助防守较近的对空导弹发射井。


核心那叫一个硬，1000发子弹打上去都没事

心得：不必等到泰坦的护盾完全消失也可登陆，但要注意消失护盾的位置，不要空投到护盾上去。不要以为拼命守住泰坦就可以，地面导弹持续射击的话可在护盾完全没有之后直接攻击泰坦飞船本体直至将其摧毁。

兵种和载具

一、兵种分析

《战地2142》的兵种设定比较紧凑，只有区区4种，在前作中的一些兵种的功能被合并到了一个兵种中，双方的对应兵种武器性能基本相同，而各兵种除了标配装备外，还可用在战斗中积累下来的分数“解锁”一些特殊的武器装备或技能，这样一来，一些老玩家就可比新玩家拥有更强的火力装甲和更多的游戏方式选择，也算是设计者为了留住玩家的一片苦心吧。


突击车与步兵协同

1.侦察兵

仍维持过去的侦察、狙击的角色定位，标配半自动的轻型狙击步枪，该枪的载弹量一般，火力也偏弱（通常需要两枪才能干掉一个），但由于精度和视距上的优势，在不少地图上仍然是相当强的武器。侦察兵可解锁升级武器到重型狙击步枪（火力强大一击必杀，但射速慢，适合用于定点狙击）以及轻型半自动突击步枪（侦察利器，适合有可能短促接敌战斗的侦察任务）。另外，还可选择反步兵地雷、塑胶烈性炸药、瞄准稳定器（定点狙击必备）以及光学主动伪装系统（侦察必备）。

心得：开着光学伪装系统潜行到敌人后方架起狙击枪打人确实很爽，但请记住，狙击手的眼睛只有一只长在瞄准镜里，而另一只应该长在背上。

2.突击兵

主要的进攻力量，无论什么地图，占大部分的都是突击兵，除了中近距离战斗时武器方面的优势外，能治疗队友和自身也是很多玩家选择突击兵的原因，经常可在服务器里见到这样的情况：遭遇战，双方措手不及，一阵枪响过后哗哗倒了一片，总算有一方活下来一两个，在过去的话这一定是医务兵最忙的时候，而且说不定医务兵早已阵亡，大家就只能等倒计数了，而现在不然，只见刚才打得最猛的队友过来，一电二，二电三，没一会全爬起来了，齐装满员奔赴下一个

战场！而战场中几个人互相治疗的情况更是屡见不鲜，当年“武装到牙齿的医务兵”的奢望成为现实。武器方面，标配的突击步枪后坐力较大，在移动中射击的精度不高，属于比较中庸的一杆枪。解锁升级后的重型突击步枪威力较大，在开镜点射时精度较高，适合用于防御或缓慢推进；而解锁升级的轻型突击步枪载弹量较多、射速快，虽然火力稍显不足，但移动中仍能保持很好的命中率，适合快速突击作战。另外还可选择加挂霰弹枪、加挂榴弹发射器、全自动电击器（救人一命，胜造七级浮屠啊！）、烟雾弹等装备。

心得：遭遇战或者阻击战中，一定要打歼灭战，尽可能把敌人消灭干净或打跑，否则只需要一会功夫，不仅刚才的努力成泡影，还暴露了火力和位置。同理，战斗结束后要迅速治疗和复活队友，尽可能保持己方的优势。

3.工兵

这里的工兵其实兼顾了过去工程兵和反坦克兵的功能，既是修理人员也是坦克杀手。工兵通常都选择乘坐载具，一方面可尽快赶往火线，消灭敌方载具，另一方面自身载具受损也可随时修理。工兵的标准配备是一具反装甲火箭发射器，威力中等，惯性制导，对付地面载具还行，打空中目标就有点勉为其难。解锁升级后可选择反器材步枪或防空火箭炮，前者适合对付轻型装甲目标，重型目标如坦克和步行机甲则造不成太大伤害（除非瞄得很准打到要害部位），后者则适合对付空中目标。解锁后工兵还可选择携带拆弹装置（可有效拆除地雷等爆炸物）、载具探测装置和反载具地雷。



乘突击车前进

心得：虽然标配的火箭发射器威力不弱，但对付步行机甲这种大家伙，先扔上一堆EMP手雷会更有效率。所有载具都是有弱点的，瞄准背后、顶部、排气窗打，往往会收到令人惊喜的效果。

4.支援兵

这是一个相当突出的角色，不仅在进攻时可提供强大持续的压制火力，也能在需要时成为坚固的防御火力点，而且还是火线上弹药补充的主要来源，通常一队突击兵中会夹杂1～2名支援兵，以在长时间的战斗中保持充足的弹药供应。标准配备是一挺轻机枪，射速快、精度较高，适合随突击部队提供支援火力。解锁升级的重机枪精度较低，但火力强大，适宜用于防守或作为火力点时提供压制火力；而解锁升级的霰弹枪则更倾向于突击，在小规模的遭遇战中可发挥出强大的功效（近距基本上一枪一个）。此外，解锁后还可选择EMP手雷（对付载具的重要手段）、自动防御炮（射程远、精度高、目标小）、步兵防御护盾（随时随地的掩体，建立火力点必备）以及隐形探测装置（主要用于对付隐形的侦察兵）。

心得：轻机枪精度较高，可在长距离上开镜打点射，效果比突击步枪要好得多。如果想构筑火力点的话，最好在附近展开自动防御炮和防御护盾，你会惊喜地发现敌人经常得用载具甚至轨道炮才能对付得了你。

二、载具使用

《战地2142》中为双方各提供了6种载具，其中包括4种地面载具和2种空中载具，双方的对应载具性能基本相当，但欧盟方的装甲和武器要更强一些，而磐克联军则在灵活性上稍占上风。

1.快速突击车

拥有极高的速度和灵活性，不仅平时的运动速度就很快，还可使用加速系统获得短暂的加速，在战场上经常可看到双方的突击车疾驶而过，即使判断出是敌人也往往追之晚矣。当然，高速是用牺牲防护性能换取的，突击车的防御性能相当差，重机枪的连续射击就能将其击毁。主要武器是车载机枪，乘员3人。



步兵和车辆协同作战

心得：突击车可用于穿插作战运送侦察兵和突击部队到敌人后方，但其优势在于高速运动，低速时，一名有经验的狙击手可在击毙驾驶员后轻松消灭其乘员。

2.步兵战车

拥有中等的防御装甲和较大的运载能力，可将一队步兵安全送至火线前沿，其炮火足以消灭一般的火力点，同时EMP榴弹发射器也可用于对抗比其装甲和火力更强的敌方目标，但事实上其最主要的装备还是弹射荚舱，在泰坦模式中，这是把步兵送上泰坦飞船的主要手段。主要武器是由驾驶员控制的速射炮，以及炮手操作的主火炮和前面提到的EMP榴弹发射器，可载6人。

心得：步兵战车体积较大，极易成为坦克、步行机甲、炮艇机甚至步兵反载具武器的目标，除非你确认附近没有可对其造成重大伤害的敌人，或需要赶往的目标点确实较远，否则不推荐乘坐。

3.主战坦克

兼顾火力、装甲和移动能力的强力载具，不过在这个步行机甲和炮艇机横行的时代稍微有些底气不足，通常只能作为步兵战车杀手的角色。主要武器是驾驶员操作的主炮和车长机枪，乘员2人。

心得：坦克的移动较为不便，而且缺乏有效的防空手段，当然，也还不像步兵战车那么好欺负。

4.步行机甲

真正的路上霸者，牺牲了移动速度，换取来的是优秀的防空能力、强大的火力和坚固的装甲，而且比坦克更适合在崎岖的地面上运动。其主速射炮对步兵来讲简直就是噩梦，战场上的情况通常是：一台步行机甲发出缓慢而恐怖的声音靠近，然后一队步兵歇斯底里地射击，子弹乒乒乓乓打在装甲上溅出漫天火花，然后机甲毫发无损，并且缓慢而极具迫力地转头、瞄准，再然后就是一阵嗵嗵嗵嗵的炮响以及一排被击杀提示——当然都是步兵的。步行机甲的武器包括主速射炮、副速射炮和红外制导导弹（可用于对付空中单位），乘员2人。

心得：步行机甲的主要问题在于移动缓慢（事实上，它也能加速跑……），而且在一些狭窄的地方很容易被卡住，这就给了一些勇敢的步兵以机会，可以想象一批血红着眼抓着EMP手雷往上冲的步兵形象（但往往会得手）……

5.炮艇机

空中杀手，对于地面步兵和车辆而言是个相当难缠的家伙，通常情况下，除了敌方炮艇机和步行机甲外，没有什么值得炮艇机害怕的对手，但可能是前作空军过于强大的原因，本作中地面对空炮的火力和命中率都有了很大提高，因此当听到被锁定的报警声时还是赶紧作机动为妙。机载武器包括炮手操作的一门机炮和一具导弹发射器，以及驾驶员操作的火箭发射系统，乘员2名。

心得：炮艇机相当灵活，甚至可以说过于灵活了，因此最好有两名乘员，让驾驶员安心飞行，否则很容易成为一场不该发生的空难的受害者。

6.人员运输机

作为空中单位，虽然操控仍然灵活，但速度较慢，很容易成为地面防空炮火和敌方炮艇机的目标，因此其主要作用还是将人员运送到火线附近或泰坦飞船上。机载武器仅有两门机炮，可载员7人。

心得：搭乘运输机登陆泰坦时请看准机会尽快跳伞，因为一些混帐驾驶员通常会自行跳伞，结果无人驾驶的运输机成为不幸的乘员的葬身之所（当然不排除一些菜鸟驾驶员是因为不知道如何降落才这么干的）。假如你是运输机驾驶员，记住适时使用主动防御系统可救你和很多人的命。

地图战术简述

地图：Belgrade（16人）



这是一张征服模式：冲突地图。城市地形，战斗都发生在地面上。磐克军的基地在北部楼群中一块林地上，欧盟军在南部楼群中间，中部楼群之间有据点1和2，西部台地上还有据点3（见图1），可使用的载具有一具步行机甲和一辆突击车。战斗主要发生在据点1和2之间的断墙地带以及据点3附近。断墙地带视野狭窄，掩蔽物较多，两边又都是开阔地，对双方来说都是易守难攻，因此出于控制较多据点的目的，据点3的控制权就相当重要，欧盟军的基地由于离据点3较近，在开局时相对会快一些，但当磐克军控制据点1之后双方的机会就基本相同了。另外，由于步行机甲这个步兵杀手的存在，如何利用步行机甲尽可能多地杀伤敌人、如何尽快摧毁敌方机甲以及保护己方机甲也是重要的课题，机甲的特性决定了它适合在西侧公路上以及公路附近活动，因此在路旁安排一定量的工兵是相当有必要的。主力兵种：突击兵、工兵。

地图：Belgrade（32人）

事实上是前一张地图的扩大版，双方的基地各自向北和南移动了一段距离，而主要的战斗仍然发生在中间的几个据点之间，因此基本战略可参考Belgrade（16人）的方案。值得注意的是，这个地图的载具变为一辆坦克、一辆装甲运兵车和2辆突击车，因此在16人地图中关于机甲的课题就演变成了如何运用装甲运兵车和突击车抢占台地据点，以及如何运用坦克防止对手这么做的课题。另外，在这个地图中，如何利用单轨高架桥也是值得注意的一项，这个高架桥刚好位于西侧公路上方，在据点1和2附近都有金属梯可爬上去，轨道的宽度刚好可容纳一个卧倒的步兵，因此工兵和侦察兵可利用它居高临下打击敌方车辆和人员，突击兵也可利用这个相对安全的通道快速穿插到敌人后方，轨道上的人基本不会受到来自下方的威胁，但要小心碰到想法相同的对手。主力兵种：突击兵、工兵。



地图：Camp Gibraltar（16人）



这是一张征服模式：突击地图。工业区地形，战斗都发生在地面。磐克军的基地在北部车站内，其余3个据点都在欧盟军的控制下，双方都有一台步行机甲可使用。由于欧盟军一开始就控制了所有据点，磐克军必须迅速占领最近的据点才能避免非战斗减员（兵力数量定时减少），而欧盟军在这方面就要相对有优势一些，可以以逸待劳。战斗主要发生在车站到据点1之间（见图3），由于这张图的地形相对复杂，地形高差也比较大，适合狙击战术的发挥，但同时也要注意建筑物内外基本都是贯通的，蹲在一个地方玩狙击的结果往往是被人摸到身后拿狗牌，因此狙击狂们最好小心自己的PP，而且也别以为扎堆在一个制

高点就万事大吉，一个手雷上来炸飞3个狙击手是寻常事。此外，这张地图虽然给双方都配备了机甲，但由于地形复杂，唯一适于通行的道路位于楼群之间而且相当曲折，很多拐角位的对面还设有反装甲炮，因此机甲实际发挥的作用并不大，磐克军的机甲一般是穿过车站的空场就被打趴下了，而欧盟的机甲甚至往外开的机会都少。主力兵种：侦察兵、突击兵。

地图：Camp Gibraltar（32人）

同样，这是前一张地图的扩大版。磐克军的基地向西北退到了一块空地上，载具也在先前的基础上增加了2辆突击车；而欧盟除了控制了16人地图中磐克军基地那个据点外，在地图南端的一个楼群中又增加了一个据点，因此控制的据点数达到了5个之多，载具则仍然是一台机甲。由于车站的地形相对开阔，在突击车和机甲的协助下，磐克军通常都能占领车站据点，但再往里就要碰到和16人地图类似的情况了，同样，车站据点到据点1之间的地区争夺将是这张地图的关键。主力兵种：侦察兵、突击兵、支援兵。



地图：Cerbere Landing（16人）



这是一张征服模式：突击地图。城市、山地地形，战斗都发生在地面。磐克军的基地位于南部靠近山脚的居民点内，拥有2辆突击车，欧盟军则控制了往北沿山路向上的3个据点，有一辆突击车可供使用。这里的形势对磐克军是比较不利的，其一当然是欧盟拥有所有据点造成的非战斗减员的问题，二是由于从山脚往山上攻，地势高低差造成的。例如靠中部的一段山路（见图5黄圈处），欧盟军完全可埋伏在道路两旁，等磐克军冲上来看见上半身时给予迎头痛击，而此时磐克军的射击面还在低处被路旁的围栏挡住难以还击。而磐克军的战术则通常是先行占领南部最靠近山脚的据点，然后用突击车快速突破对方的防线，抢占据点1（见图5）。主力兵种：突击兵、支援兵。

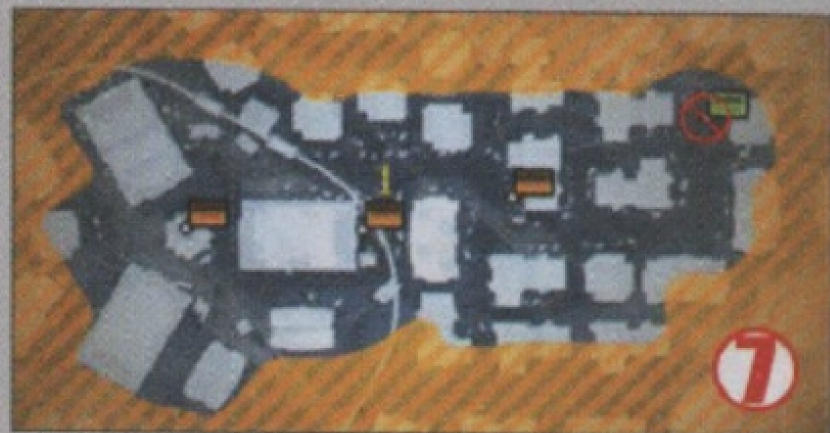
地图：Cerbere Landing（32人）



这是前一张地图的扩大版。磐克军的基地向南退到了山脚下的码头，作为“补偿”，可使用的载具变为一台步行机甲和一辆突击车，而欧盟军的情况与16人地图基本一致，只是在山路中段的教堂里增加了一个据点，载具仍然只有一辆突击车。这张地图在战略上和16人地图相似，但由于新加入的两个因素的存在，战术上发生了很大的变化：首先是在山脚——16人地图磐克军基地的西侧，新增了一个中立据点，由于是中立的，而且距离码头很近，磐克军可利用突击车迅速抵达并占领，减缓非战斗减员的压力；其次是战斗机甲这一强力武器，由于拥有战斗机甲，磐克军可以比16人地图更容易地冲击山腰的几个据点，虽然为了平衡，地图中加入了更多的反装甲炮，但只要配合得当，磐克军可利用这个步兵杀手一直推进到16人地图的据点1附近。同时，由于据点1附近的地形复杂，便于步兵攻击机甲，机甲也很少能穿过这里到达山顶。因此双方在山腰一带（见图6黄圈处）形成拉锯战，并最终决定战局的情况时常发生。主力兵种：突击兵、工兵、支援兵。

地图：Fall of Berlin（16人）

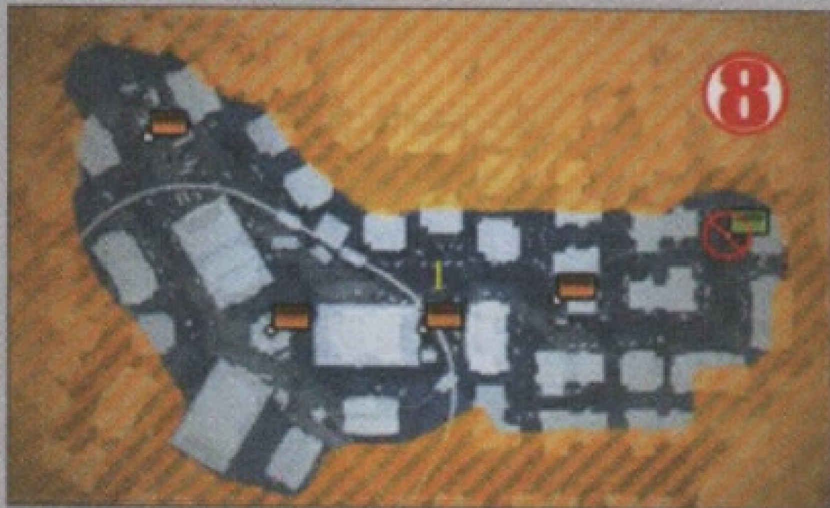
这是一张征服模式：突击地图。城市地形，战斗都发生在地面。磐克军的基地位于东部的楼群之中，拥有一台步行机甲，欧盟军则控制了地图上所有的3个据点。这张地图的情况与Belgrade（16人）有点相似之处，双方的战术都是围绕步行机甲进行，不同的是，欧盟军的目标是依托据点的反装甲炮和周围的地形，尽可能摧毁机甲，而磐克军则是依靠机甲



和步兵的协同，在机甲损失最低的情况下占领据点。由于据点1（见图7）周边地形较为复杂，楼群之间的遮蔽物很多，便于步兵运动和展开狙击战，因此这张地图上的战斗可能大部分会围绕这个据点进行。有时出于对机甲的保护考虑，磐克军在占领这个据点后会尽可能将周围的反装甲炮摧毁，而对于欧盟军而言，轨道炮和工兵的反载具武器可能比固定位置的反装甲炮更加有用。另外，这张地图上虽然也有高架桥，但由于车厢的阻挡，发挥空间不大。主力兵种：工兵、支援兵。

地图：Fall of Berlin（32人）

前一张地图的扩大版。地形上除了在西部增加了一个欧盟军的据点外



没有什么大的变化，但在军力方面，双方都配备了一台步行机甲和一辆装甲运兵车，使得形势变得对磐克军较为不利。但磐克军的优势是开始时基地距离火线较近，这使得磐克军可在一开始利用机甲掩护运兵车运载相当的兵力突击最近的欧盟军据点，接下来的可能就是然后以此据点为依托，在据点1（见图8）附近与欧盟军展开拉锯战。而欧盟军的对策则是在开始时让尽可能多的工兵在最东侧的据点重生，争取第一时间摧毁磐克军的装甲力量，继而将磐克军压

制在基地内。主力兵种：突击兵、工兵、支援兵。

地图：Tunis Harbor（16人）

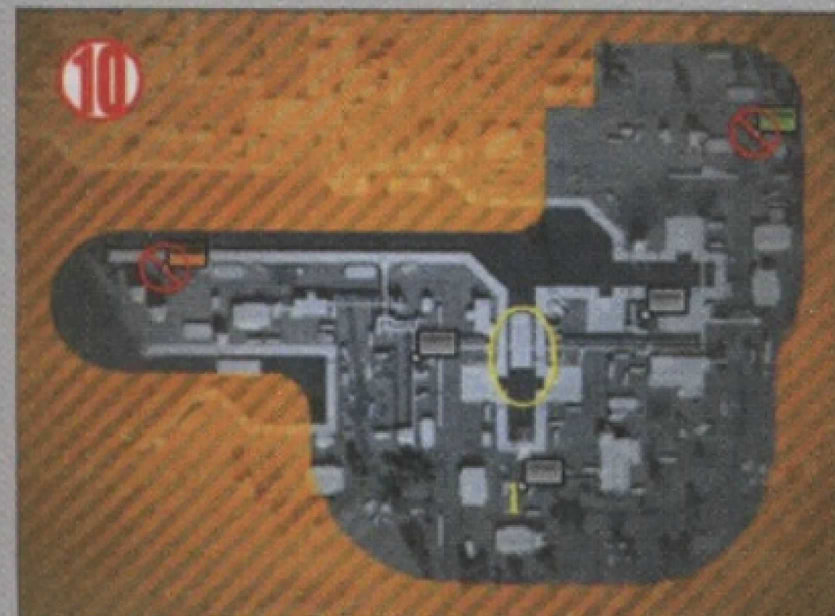
这是一张征服模式：对攻地图。工业区地形，战斗都发生在地面。欧盟军在东，磐克军在西，都只控制一



个据点，并且各拥有一台步行机甲和一辆突击车，地图上另有2个中立据点。如其类型所示，这张地图的关键字就是“对攻”，双方的战术基本相同，一开始就用突击车迅速占领离已方拥有的据点最近的中立据点，而这两个据点刚好位于地图中间的桥（见图9黄圈处）的两侧，由于到对面的主要通道就是这座桥和它旁边一座人行天桥，因此在这张地图上的战斗基本都会围绕这座桥展开。值得一提的是，由于欧盟军一侧的中立据点距离桥头较近，实际战斗中会较为有利。主力兵种：全兵种。

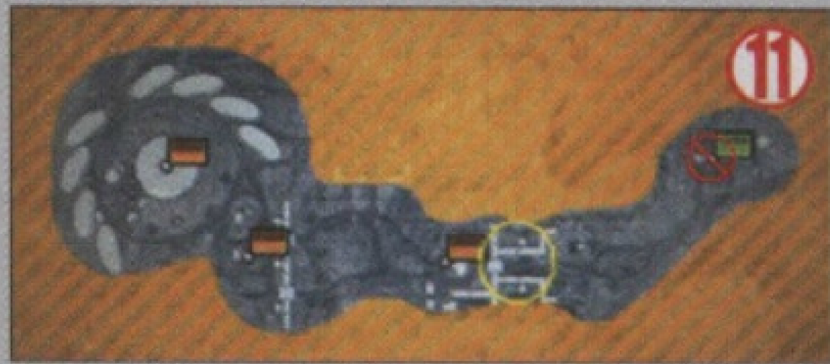
地图：Tunis Harbor（32人）

这是一张征服模式：冲突地图。工业区地形，战斗都发生在地面。不仅地形与16人的同名地图完全不同，连双方的基地所在方向也刚好都反了过来。欧盟军的基地在西，磐克军基地在东，各拥有一台步行机甲和3辆突击车，地图上另有3个中立据点。战略与16人地图有一定的相似之处，必须迅速占领离己方基地最近的据点，然后争取控制最下方的据点1（见图10），以达到控制半数以上据



点，使对方遭受非战斗减员的目的。当然如果仅仅如此，那么这张地图和“对攻”也没什么区别，而事实上这张地图最大的特色在于地图中间的泊位（见图10黄圈处），这里不仅步兵可通过，步行机甲也可穿过，直接攻击对方的据点甚至基地。因此如何声东击西，或者是双管齐下，就看战场指挥官和小队队长的战术指挥了，甚至可安排侦察兵直接潜行到对方基地击杀重生的敌人或偷走车辆。主力兵种：全兵种。

地图：Minsk（16人）



这是一张征服模式：突击地图。旷野地形，战斗都发生在地面。这是一张相当不平衡的地图（至少笔者这么认为），磐克军拥有东边的基地，以及一辆坦克、2辆运兵车和一辆突击车，欧盟方则控制了中部到西部的全部3个据点，并且拥有2台步行机甲、一辆坦克、一辆运兵车和6辆突击车的强大兵力，更夸张的是位于地图中部的欧盟据点是一个坚固的堡垒，两侧有路障，车辆只能从正面通过，这样即使不用机甲也可轻易对付磐克军的装甲力量了，磐克军要取胜的话，除了派步兵潜行过去偷车辆来个窝里反以外，还真没有什么太好的招。主力兵种：侦察兵、工兵。

地图：Minsk（32人）

上一张地图的扩大版。旷野地形，有空中战斗。同样相当不平衡，磐克军拥有东边的基地，以及2辆坦克、一辆运兵车、一辆突击车和一架炮艇机，欧盟方则控制了中部到西部的全部4个据点，并且拥有2台步行机甲、3辆坦克、3辆运兵车、6辆突击车和一架炮艇机，并且地面有大量的防空炮。主力兵种：侦察兵、工兵。

地图：Minsk（64人）

上一张地图的再扩大版。旷野地形，有空中战斗。完全不平衡，磐克军拥有东边的基地，以及3辆坦克、一辆运兵车、2辆突击车和一架炮艇机，欧盟方则控制了中部到西北部的全部7个据点，并且拥有2台步行机甲、5辆坦克、4辆运兵车、10辆以上的突击车和一架炮艇机，光是这5辆坦克就足以碾平磐克军了。主力兵种：侦察兵、工兵。

地图：Minsk（泰坦）

这是一张泰坦模式地图。旷野地形。相比起征服模式，这张泰坦模式地图还是比较平衡的，双方是标准的2辆坦克、一辆运兵车、2辆突击车、一架炮艇机和一架运输机。欧盟军位于西北角，可比较快地占领5和2号发射井，磐克军则较容易占领1号和3号发射井，4号发射井由于对双方来说都较远，不易防守，可在早期时先占领打一发，然后撤离，等装填时间快



到了再伺机占领即可，而争夺主要会发生在2号和3号发射井。主力兵种：全兵种。

地图：Shuhia_Taiba（16人）

这是一张征服模式：冲突地图。旷野地形，所有战斗发生在地面。欧盟军位于西南侧，有一台步行机甲、一辆坦克、一辆运兵车和2辆突击车，磐克军位于东北侧，比欧盟军少



一辆突击车，而地图中部的3个据点是中立的，其中北侧据点距离磐克军

较近，南侧据点距离欧盟军较近，这两个据点的所有权通常是不会有争议的（除非实力差异太大）。因此正如其位置一样，战场的焦点中心会位于战场中部的据点1（见图13），而且这个据点属于易攻难守型，双方展开拉锯战应该是很正常的事，谁能占领得更久或者谁能在这里消耗对方更多的兵力将决定战局的胜负。主力兵种：突击兵、工兵、支援兵。

地图：Shuhia_Taiba（32人）

上一张地图的扩大版。旷野地形，有空中战斗。欧盟军位于西北侧，有2辆坦克、2辆运兵车、4辆突击车、2架炮艇机和一架运输机，磐克军位于东南侧，比欧盟军少一辆突击车。由于原来的基地变成了中立据点，地图上的中立据点增加到了5个。新增的2个据点离基地都比较远，但由于这次加入了运输机，使用运输机投送突击部队偷袭对方据点，再用装甲部队坚守的方法可能经常被采用，而且由于没有有力的防空炮火，炮艇机将成为名副其实的地面杀手，在这里，谁能主宰天空，谁就将获得胜利。主力兵种：突击兵、工兵、支援兵。

地图：Shuhia_Taiba（64人）

上一张地图的再扩大版。旷野地形，有空中战斗。欧盟军位于西北侧，有4辆坦克、2辆运兵车、4辆突击车、2架炮艇机和2架运输机，磐克军位于东南侧，兵力和欧盟军一样。同样由于原来的基地变成了中立据点，地图共有7个中立据点了。虽然中立据点增加了，但由于东西两侧的4个据点都是轻易能打下来并且占领住的据点，因此战斗的核心仍然围绕中间的3个据点展开。由于运输机增加到2架，可同时偷袭两个据点，或是佯装偷袭某个据点。主力兵种：突击兵、工兵、支援兵。

地图：Shuhia_Taiba（泰坦）

这是一张泰坦模式地图。旷野地形。欧盟军位于西北侧，可比较快地占领5号和2号发射井，磐克军位于东南侧，较容易占领3号、4号发射井。



这张地图的特点就是位于中间的1号发射，首先1号井位于地图中间高地的顶端，控制了它，就可利用这里作为据点居高临下攻击附近的2、3甚至4号发射井，但1号发射井周围是类似于工业区的地形，地形开阔，非常难以防守。因此，是要争夺1号井，还是绕过去偷袭对方一侧的井，是泰坦指挥官考虑的主要问题。主力兵种：全兵种。

地图：Sidi Power Plant（16人）



这是一张征服模式：冲突地图。旷野地形，所有战斗发生在地面。欧盟军位于北侧，磐克军位于南侧，双方都拥有一辆坦克、一辆装甲运兵车和2辆突击车。中立据点有3个，欧盟军较容易占领西侧据点，磐克军则较容易占领东侧据点，地图中部的据点位于河心岛上，与河两岸都有桥梁连接。由于岛上空间狭窄，不利于装甲单位活动，占领这一据点的一方应尽快建设防御工事，只要控制好2个据点，就可把胜利牢牢掌握在自己手里。主力兵种：突击兵、工兵、支援兵。

地图：Sidi Power Plant（32人）

这是上一地图的扩大版。旷野地形，有空中战斗。欧盟军位于北侧，磐克军位于南侧，双方都拥有2辆坦克、2辆装甲运兵车、2辆突击车和一架运输机。除了原基地位置变成中立据点，双方基地往相反方向推了一大截之外，地形基本没有变化，因此战略也没有太大的改变，值得注意的是运输机的加入，在没有炮艇机和步行机甲、地面防空炮火稀疏的情况下，运输机可比较安全地把兵员送到战场中心。唯一需要小心的是工兵的对空火箭，虽然一般不会有人带这个。主力兵种：突击兵、工兵、支援兵。

地图：Sidi Power Plant（64人）

这是上一张地图的再扩大版。旷野地形，有空中战斗。欧盟军位于北侧，磐克军位于南侧，双方都拥有2辆坦克、2辆装甲运兵车、3辆突击车和2架运输机。相比上一张地图，除了在东北、西南两侧各增加一个中立据点外，并没有太大变化。当然运输机的增加也增加了战术运用的可能性。主力兵种：突击兵、工兵、支援兵。

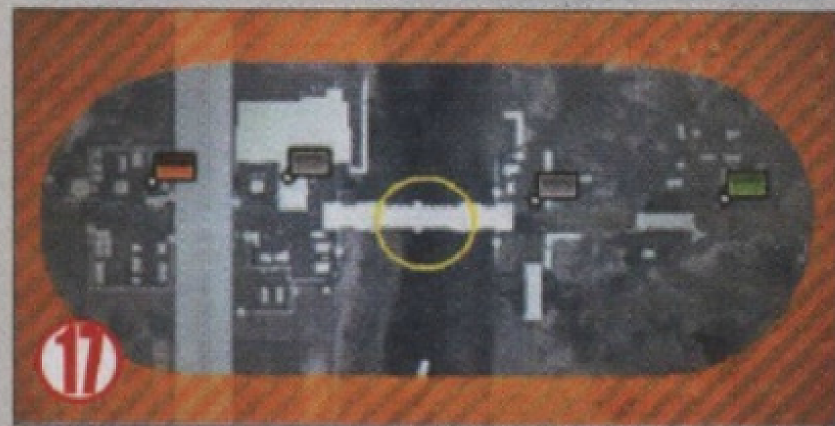
地图：Sidi Power Plant（泰坦）



这是一张泰坦模式地图。旷野地形。欧盟军位于北端，磐克军位于南端。这张地图的特点在于：首先，双方到达所有的发射井的时间基本没有区别，也就是说，磐克军可以选择先占领1、4号井，欧盟军也有可能这么选择，结果双方就在1、4号井展开混战，一时间3、5号没人占领，这时双方又反过来争夺3、5号，而且换成1、3和4、5的搭配也同样成立；其次，2号发射井位于河道中间的岛上，虽然有桥梁连接，但非常不利于装甲部队展开，因此突击兵、支援兵就可大展身手了。而且有余力控制2号井的一方，就基本上会控制着3个以上的发射井，那么胜利的天平会倾向谁就很明显了。主力兵种：全兵种。

地图：Suez_Canal（16人）

这是一张征服模式：对攻地图。旷野地形，所有战斗发生在地面。欧盟军据点位于西侧，拥有一台步行机



甲、2辆坦克和一辆突击车，磐克军据点位于东侧，有一台步行机甲、2辆坦克和一辆突击车可供使用。这张地图的特点是桥比较多，而且有些桥下有水，有些是旱桥，再加上地面的弹坑造成的崎岖不平，装甲单位不仅移动速度受到影响，也更容易受损，因此需要工兵随时随地维修，但这同时给了对方工兵以可乘之机。主要的战场在两个中立据点之间的桥上（见图17黄圈标处）。由于磐克军比对方少一辆坦克，这一差距只能靠工兵来弥补了。主力兵种：突击兵、工兵。

地图：Suez_Canal（32人）

这是一张征服模式：突击地图。旷野地形，有空中战斗。磐克军基地位于东侧，有2辆坦克、2辆突击车和2架炮艇机可供使用，欧盟方则占据着5个据点，有2台步行机甲、3辆坦克、6辆突击车和一架炮艇机，以及地面防空炮火。对于欧盟军来说，由于装备上的优势，只要防守得当，基本上没有什么悬念，而磐克军想要取胜的话，必须有两个经验丰富的飞行员，以炮艇机的空中优势来对抗欧盟军的地面优势才有希望，但由于地面防空炮的准确性，磐克军要想获得空中优势还是相当困难的。主力兵种：突击兵、工兵。

地图：Suez_Canal（64人）

上一张地图的扩大版。磐克军在东南方增加了一个基地，地面单位也翻了一倍，达到4辆坦克、2辆突击车、2辆运兵车和2架炮艇机，但欧盟军也在西侧再增加了一个据点，装备增加到了3台步行机甲、5辆坦克、8辆突击车和一架炮艇机，与32人地图相似，也必须用空中力量来对付地面目标，但以步行机甲的强横……实在比较困难。主力兵种：突击兵、工兵。

地图：Suez_Canal（泰坦）

这是一张泰坦模式地图。旷野地形。欧盟军位于西侧，磐克军位于东侧。这张地图表面上看起来不太平衡，因为欧盟军距离发射井较近，但事实上，欧盟军（特别是其装甲部队）要到达发射井，可供选择的方式



只有过桥和涉水两种，而前者当然是最主要的选择，但如果磐克军实力足够强并且计划周全的话，完全可把欧盟军的装甲部队引诱到桥上或桥头一带摧毁，相对地，磐克军要到达发射井区的可选路线就多得多。另外由于发射井基本上集中在东侧桥头一带，这里展开步兵之间、装甲部队之间甚至步兵和装甲部队之间的混战也是不可避免的，在死守不能的情况下，对发射井发起进攻的时机就显得相当重要了。主力兵种：全兵种。

地图：Verdun（16人）



这是一张征服模式：冲突地图。旷野地形，所有战斗发生在地面。欧盟军位于西南，磐克军位于东北，双方都拥有一台步行机甲和一辆装甲运兵车。有3个中立据点位于地图东南部居民区，其中位于中间的教堂据点是争夺的焦点，其周围房屋众多且道路狭窄，虽然装甲运兵车可迅速把人员送到外围，机甲也可提供必不可少的压制火力，甚至一直冲到教堂门前并且横行一段时间，但极易遭到工兵反装甲武器的攻击，更不要说皮不厚的装甲运兵车了。因此最后的争夺还得靠步兵进行。主力兵种：突击兵、工兵、支援兵。

地图：Verdun（32人）

这是一张征服模式：冲突地图。旷野地形，有空中战斗。欧盟军位于西侧，磐克军位于东南侧，双方都拥有2辆坦克、一辆装甲运兵车、3辆突击车和一架炮艇机。有3个中立据点位于地图北部居民区，最北端的教堂据点仍是争夺的焦点。虽然取消了机甲，增加了2辆坦克，但在这里真正唱主角的还是炮艇机，只要驾驶员技术过硬（换句话说别自己摔下来），地面基本没有能奈何你的东西。主力兵种：突击兵、工兵、支援兵。

地图：Verdun（64人）

这是上一张地图的扩大版。旷野地形。欧盟军位于西侧，磐克军位于东侧，双方都拥有3辆坦克、2辆装甲运兵车、5辆突击车、一架炮艇机和一架运输机。地图上有6个中立据点，但其实只是在上一张地图的基础上在南边增加了一个中立据点，并且把原来的基地换成了中立据点，基本战略并没有大的变化，除了可用运输机投放突袭敌人后方之外（这种一般做一两次就会被识破），所以还是只能打对攻，而且炮艇机还要时刻注意对方炮艇机的位置，别一下撞飞了。主力兵种：突击兵、工兵、支援兵。

地图：Verdun（泰坦）

这是一张泰坦模式地图。旷野地形。欧盟军位于西侧，可比较快地占领4号发射井，东侧的磐克军则较容易占领3号发射井，中间的1、2、5号发射井是双方争夺的焦点，由于这3个发射井过于集中，双方的兵力在这



里展开混战，要想全部守住基本上是不可能的，这时应利用装填时间的特点，先守住某一个，等其他两个导弹即将装填好时，再一举占领。另外，由于3、4号距离中间主战场较远，伺机偷袭对方一侧的发射井也是一个不错的战术。主力兵种：全兵种。

《绝代双骄》是古龙名著，讲述的是小鱼儿和花无缺兄弟相残的故事。取材于这部名著的游戏《新绝代双骄前传》讲述的则是燕南天和江枫的故事，一个练嫁衣神功，一个练明玉功，至刚与至柔如同两人的性格，相互辉映。燕南天的豪迈性格与《天龙八部》的乔峰有太多的相似，甚至女主角青玉和红玉的设定，也如阿朱和阿紫，一死一生，情爱纠缠；风流倜傥流连花丛的江枫，也是命运起伏一波三折，经历得意与失意、欢欣和痛苦，只是书僮江琴却少有笔墨。

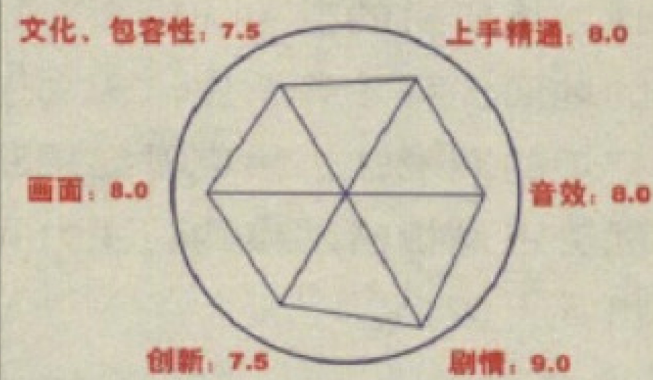
游戏有多结局的设定，根据对话选项来影响角色的好感度，由好感度来决定结局。借由这部游戏，燕南天和江枫居然能偕游江湖，修断袖之好；江枫甚至能坐拥四美，皆大欢喜。能否缔造如此有挑战性的结局，就在于玩家自己的表现了。本攻略列出所有影响好感度的对话，供玩家参考选择。



新绝代雙驕前傳

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

精品	总评 8.0
制作	宇峻奥汀、北京飞行船
发行	北京寰宇之星
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



配置要求

CPU：Pentium 4 1.4GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.5GB

幽冥鬼界转生死 昏暗坑洞授神功

玄铁帮七弟子燕家翼和儿子燕南天隐居在马蹄村，这里处于中原与蛮疆的边界，常年烽火狼烟战事不断。这天燕南天站在后山崖顶，发现山腰处有两人鬼鬼祟祟，于是跑过去探查，果然是伪装的蛮人，两名蛮人被打伤后点燃了周围的炸药桶，燕南天暗忖性命休矣，这时一道青光笼罩在他的身周。



燕南天在冥界遭遇神秘少女

再睁眼时来到幽冥鬼界，空中飘着一名背展双翼的神秘少女，那声音使燕南天感到熟悉的温暖。和少女一道打跑出现的鬼卒，少女将“青灵心法”传授给燕南天。往前到轮回界，打败拦路的鬼监，少女用灵力护住燕南天即将消散的魂魄，将他送回阳间。

神秘少女呼唤燕南天醒来——好感度

1.醒过来——青玉+5

2.再睡一下——无

大难不死的燕南天使村人叹为神迹，燕南天看着为自己担心操劳的父亲感到不忍，上前抢下父亲手中的工具，坚持帮他做点事情，于是前往后山采矿炼制精铁，学会地图技能“精炼”。在后山矿区遇到一名受伤的黑衣人，他是身负各派绝学、以败人取乐的武学奇才武慕邪，日前潜入皇陵盗取《嫁衣神功》，因而受到各派人马的追杀，在他将少林武当等掌门击退后，自己便人事不省，这一切燕南天毫不知情，他将昏厥中的武慕邪背至矿洞（矿坑通道→矿坑→精铁矿点）休养，在炼完精铁后，打算回村为他找些治疗的药物，醒来的武慕邪将一把重剑送给了燕南天。

回到家里，父亲要引荐他到玄铁帮学艺，燕南天随口应付，从架子上拿到玄铁秘药，再到仓库杀老鼠取得赤山鼠果做药引，再在村里逛一下。



燕南天毫不费力地举起了霸王鼎



在树海深处遇到郁苍和翠柳

到上边屋里与郭大婶交谈，再到村庄下部找郭小可回家，再找郭大婶确认，得到肉包子×4。在铁匠铺找商人买双布鞋，在后面的安庆镇支线任务中要用到。回到后山将药给武慕邪服下，武慕邪将《嫁衣神功》的入门心法传给燕南天。

这天，邻村小雪说她爹和一群矿工被困在矿洞里，燕南天连忙跑到后山矿洞查看，在废弃矿道找到矿石塌落处，从旁边搬来一只炸药桶将乱石炸开，进去找到被困的矿工，修理完财主黄三霸，再护送矿工们离开。

来到矿洞深处见到武慕邪，武慕邪抓住燕南天的腕脉注入真力，然而燕南天此时尚不能承受如此强烈的真气，昏倒在地上。醒来后离开矿洞，见大队蛮兵朝马蹄村涌来，父亲燕家冀在阻敌时身负重伤，燕南天拔剑击退了几批蛮兵，这时一名男子招出晶兽将蛮兵击退，他就是奇晶门的二弟子殇，如今是朝廷的都尉。

燕家冀自忖时日无多，希望燕南天前往玄铁帮投靠，并给师兄写了一封引荐信。安排完父亲的后事，燕南天见殇的功夫雄浑，便想请他为武慕邪疗伤，于是带着殇来到矿洞。武慕邪和殇一见面便打了起来，燕南天连忙打灭油灯，将武慕邪背到深谷断崖。武慕邪将自身的真气不断输给燕南天，并将《嫁衣神功》背给他听。两个时辰后，殇找到了断崖，两人被他打落山崖，这时燕南天的身周再次被青色的光芒笼罩。

醒来时身在一辆商团的货车中，来到外面打跑调戏阿惠的白开心，再与慕容颖和阿惠谈话，当晚慕容夫妇盛宴招待燕南天，三人言谈甚欢。翌日，燕南天准备前往玄铁帮，慕容夫妇拜托他寻访一位有锻造天赋的能人，以发展商团的事业。

赶到玄铁帮的山阶处，见一蓝衣少女被两个大汉拦住，说不举起重鼎就不让进去，少女面露难色。燕南天上前轻松地举起了最重的霸王之鼎，带着少女一道进入山门。言谈得知少女叫张青玉，是奇晶门的六弟子，来玄铁帮是为了传送朝廷的敕令，并挑选一同探查四方地脉的同伴。

青玉要求带她往大殿——好感度
1.没问题——青玉+5
2.我很忙，没空来管你——无

龙峰翠岭解异状 月海神渊消锢疾

在大殿见到玄铁帮掌门铁傲，燕南天将引荐信交给他，从此成为玄铁帮弟子。离开大殿想起慕容夫妇的嘱托，来到西长廊找到满腹牢骚的李福宏，劝他离开玄铁另起炉灶，推荐他到行商营地，他不肯轻信燕南天的话，于是前往山道的小亭外采到一颗紫晶石交给他，再给他写一封书信让他去找慕容颖。

回房间休息，到晚上听到庭院里传来打斗声，睡到凌晨来到大殿集训，原来昨晚铁傲从座下弟子中挑选出一些精明强干的，供青玉挑选作为四处探查地脉的同伴。美女当前，玄铁弟子个个摩拳擦掌，大殿里的气氛相当热烈。令燕南天意外的是，青玉竟然会选择自己，铁傲将地图技能“斩岩”传给燕南天，在迷宫中遇到石堆时，可用剑砍开。

离开玄铁帮前还有个任务可做，与庭院亭子里的阿贵交谈，答应帮他传口信，来到山门沿下方的小桥走过去找到一颗大树，与树下的小红谈话，再回去找阿贵交差，得到转生轮回丹×5。

被青玉选为同伴——好感度
1.我会不会拖青玉姑娘的后腿——无
2.不管怎么样，先做了再说——青玉+5

和青玉来到山门石阶，听她讲述奇晶弟子的各种能力，燕南天曾在马蹄村遇到的二弟子殇拥有的是暗之力，而她掌握的则是时操之力，可使时空逆流。接下来前往行商营地见慕容夫妇，武器防具的锻造系统开放，之后可随时来到这里找李福宏升级，需要的黑白晶石可在游戏各场景中收集，一般需要燕南天的精炼技能来拿。在营地还有一名商人会随机出现，他会出售一些较为珍贵的道具。另外，捕头傅会透露一些江湖情报，经常找他聊聊可寻到一些支线任务的线索。

青玉谈论奇晶之力——好感度
1.收集奇晶，助纣为虐——无
2.奇晶之力，可造福群众——无

来到钟乳洞找到跃鲤居所（钟乳洞→水道前庭→前段通路→钟乳洞→水道后段→后段通路→水道终末→末端通道→跃鲤居所），在这里找到时之灵兽跃鲤，打败它将其收服在青玉身上的时之奇晶里。由于燕南天和青玉都会“青灵之法”，两人可在战斗中使用合体技“寒玉冰天”，连击会使斗气上升，斗气槽蓄满时便可发动合体技。

青玉解释地气和奇兽——好感度
1.想听——无
2.以后再说——无

来到神树村，找到村长谈话，得知最近进入树海的村民都离奇失踪。两人不顾村长的劝告进入树海，在东之林道（神农密林→南之林道→树海迷路→东之林道）看到一名绿衣女孩，在她跑开后拾到一张纸条，上面的文字说林中危险，劝两人速速离去。爬树洞找到木之精灵郁苍，方才所见的绿衣女孩则是木之灵兽翠柳，原来失踪的村人都是郁苍留下的，为惩罚他们的滥伐行为，让他们在林中植树补过。青玉央请她放村民与家人团聚，日后督促



村民陆续将损失的树木补种回来。回神树林找村长谈话，两人休息一夜后前往月海神渊调查。

来到海港村，与村长交谈得知海底经常传来异响。来到海滩遇到一名小女孩，答应帮她拾贝壳。这时要玩一个拾贝壳的小游戏，人物可用方向键移动，空格为拾取。一般的贝壳有10分，海星有10～30分不等，拾到海龟可加速移动，被螃蟹咬到则会定住，在潮水过来时要撤向上方，否则会卷入水中，只有浪潮退回时才恢复行动。拾完贝壳从小女孩手中得到月海神符，用它可进入月海神渊。此后在海滩可经常找附近的男孩小壳玩这款游戏，破记录能换到不错的道具装备。

进入月海神渊，正赏景时头顶陆续落下巨大石块，燕南天拔剑替青玉弹开巨石，自己却被石头砸伤。在栈道中心有东西两条栈道，分别通向祭祀台和将军台，每打完一只怪物都被传送到神渊入口，将两座祭坛的怪物打完后开启北栈道，由此往海神台找到金之精灵庚固，青玉解决掉他的手臂宿疾，得到一面能唤醒它的铜锣。

来到青龙村，得知这里的老人和孩童都感染一种奇特的病，不久前一名叫万春流的神医曾开给村长一付药，药很神验，只是村长的药如今也不多了。前去找村长谈话，得知万神医曾说村里的疾病与山上的冷泉有关。于是进入青龙峰山道，燕南天关爱地将自己的披风让给了青玉。来到忘情泉（上山之路→山腰瀑布→吊桥前山道→东侧山道→山腰瀑布→惜别之道→忘情泉），见到水之精灵净，她正为小雪貂的死而哭泣，冰冷的眼泪使附近的天气都发生了改变。青玉用奇晶术将冰中的小貂复活，净高兴地将玄霜露水赠给青玉。回到村里再找村长谈话，得到1000银两的答谢。

陷机阱怀璧其罪 定姻缘执子之手

探完三处地脉，在青玉的建议下两人到不远处的安庆镇休息。青玉拉着燕南天到商业街购物，燕南天为她买了一只玉镯，青玉的购物热情大涨，使燕南天手上的箱子叠了一人多高。逛街时还可做支线，在商业街的龙船里找程大婶说话，答应帮她找个鞋样，将布鞋交给大婶，得到一双金丝鞋。布鞋在此时和之后的城镇都没有卖，只有在最初的马蹄村可买到，否则此任务无法完成。

来到客栈订了一间客房，这时官府的人冲进客栈，嚷着要抓捕逃犯，此时一名风采照人的美男子出现，他就是江湖人称玉郎的江枫，官差说他应了小姐的婚事竟然临阵逃脱，江枫却不以为然，银枪邱清波上前要抓捕江枫，燕南天见江枫势力单薄便和青玉联手帮忙。赶跑了官差，江枫道谢后带着书僮离开。

青玉只肯订一间客房——好感度
1.这……这不大好吧——青玉+5
2.难道青玉是那个意思——无
官差缉拿江枫——好感度
1.我们帮帮这个少年吧——江枫+5
2.不要和官差起冲突——无

第二天青玉购物的热情仍然不减，两人在街上遇到崆峒派和镖局的人，原来昨天燕南天与官差搏斗时，不小心露出《嫁衣神功》的底子，他们正是为了神功而来。青玉知道这伙人不怀好意决定先发制人，这时师弟黑绪风赶到，三人合力打跑了这些强盗。青玉和黑绪风聊天打趣，得知青玉的小名叫碧儿，擅长女红和厨艺。黑绪风加入队伍，他的武功虽然不好，却是有名的飞毛腿和偷盗高手，他的“丝渡”技能可跳到较远陆地或高处的悬崖，逛迷宫很有用。另外，将他带来的《奇门遁甲》装备上，场景中可卷动地图。



青玉将亲手编织的红围巾送给燕南天

黑绪风对燕南天态度不太友好——好感度
1.小鬼头……让我来教训下你——无
2.懒得和你计较——青玉+5



武林人对《嫁衣神功》虎视眈眈，为躲避风头三人决定前往四海镇。在去四海镇之前可先去玄铁帮，调查庭院的水井发现溺水的小猪奇奇，黑绪风用丝绳将它救上来，得到肉包子×10。来到四海镇遇到横江一窝黄花蜂，他们正威逼史老头退出水路生计，燕南天等人赶跑了黄花蜂，前往四海春饭店下榻。到了晚上黑绪风将青玉喊出来，告知师门的下一个任务是夺取燕南天的《嫁衣神功》，青玉心中感到为难。

第二天早晨下楼吃饭，大厅里的食客全部被毒倒，原来是恶人哈哈儿和十二星象的碧蛇神君在饭菜里下毒，他们的目标也是《嫁衣神功》。燕南天等人逃到街上，遇到堵截的十二星象，这时史老头率手下杀到，将三人救到一只小船上驶往落花谷。在落花谷神农居见到神医赛扁鹊和他的弟子万春流，还有泡在药缸里的武慕邪。燕南天等人在神医的治疗下很快复原，谢恩后离开这里。在青玉的建议下要前往琉璃天境，在这之前可到四海镇做支线，在民居甲遇到泣哭的小霞，她将母亲的金钗玩丢了，金钗可到河边找到，还给小霞后每人获得500精元点数。再前往商营地找捕头傅，得知赛扁鹊有个叫无骨道人的师父，回神农居找赛扁鹊，得知无骨道人偷走了他的医书。到青龙峰龙骨筑，打败无骨道人接受他的馈赠，得到一本《药师经》，并拿回神医的《扁鹊神针》，回神农居将医书交还给赛扁鹊。

来到琉璃天境，在青玉的带领下到各处寻幽揽胜，燕南天在这里度过一段悠闲的时光。一天燕南天来到飞雪崖，青玉将编织成的红围巾送给他，两人在这时情定终身，燕南天答

应前去找青玉的爹爹提亲。

青玉介绍紫瑶仙子——好感度
1.好有牺牲精神的女人——青玉+5
2.女人为男人这样付出不值得——无

黑绪风被几名奇晶门的师兄追杀到飞雪崖，奇晶师兄逼迫燕南天交出《嫁衣神功》，并让青玉回门接受掌门处置，青玉为了保护燕南天进行晶解仪式，将琉璃天境布上一层护壁，而自己的身体却承受晶化的煎熬。燕南天和黑绪风商量，决定前往落花谷找神医救治，青玉让他先去赤炼山找妹妹张红玉，将自己的奇晶交给她。在拜托飘香居的洪大夫照看青玉后，燕南天和黑绪风踏上了求药的旅程。



在武当山门遇到玉郎江枫

离开青玉——好感度
1.可是碧儿……我们不能丢下她——无
2.碧儿需要好好休息——青玉+5

在赤炼山的炎鸟栖所找到张红玉（入口→赤炼前山东→烈炎道→赤炼前山西→炎鸟栖所），燕南天和黑绪风帮助她打败炽鹰，再将她姐姐青玉晶化的事情告诉她，红玉加入队伍，三人一同赶往落花谷。

初见红玉——好感度
1.果然和青玉有几分相似——青玉+5
2.这姑娘伤得不轻——红玉+5
红玉哭泣——好感度
1.红玉你没事吧——红玉+5
2.……——无

拜武当密室论道 访少林荒漠抓鬼

来到神农居得知武慕邪已出谷，向赛扁鹊请教治疗青玉的方法，得知需要百草精华为炼制的材料，丹书《炼丹秘奥》作为炼制的方法，药王鼎作为炼制的容器，炼成药后还要用《易筋经》的内力催动青玉的血脉，为此三人要分别前往峨嵋、武当、少林和皇宫大内来寻找这四样宝物。自武慕邪从落花谷逃走，燕南天如将“嫁衣神功”练满级，会随机遇到武慕邪，比武后可学会“突破”和“嫁衣七杀”，“嫁衣七杀”可连续攻击敌人七次，威力强劲。



在赤炼山找到张红玉

先到峨嵋山门，神锡道长不肯轻易交出百草精华，派弟子摆出一套八母梨花阵，战斗时不能伤害任何峨嵋弟子，否则任务失败。在捱过几回合后神锡道长率众离开，这时回到行商营地整备，再次往峨嵋求药，被峨嵋弟子围攻后燕南天长跪不起，这时司马烟闯入峨嵋偷盗，燕南天等人赶到八卦殿（太极殿→枫叶回廊西→太极殿→枫叶回廊东→太极殿→八卦殿）将司马烟赶跑，神锡道长给了一包“跌打药”，离开大殿黑绪风说这就是百草精华了。

红玉对峨嵋语出讥讽——好感度
1.红玉，话不要说这么重——红玉+5
2.我比你更担心青玉——青玉+5

到落花谷将百草精草交付赛神医，再到武当派借《炼丹秘奥》，在武当山门遇到江枫，他决定帮助燕南天炼成妙药。往前破掉两仪四象阵，再到重阳后殿打败两名镖头（幽明道外→重阳前殿→两仪廊后段→重阳后殿），江枫学会“太极剑法”。到密室见紫髯道人，江枫展现才智与之谈天论地，结果老道被忽悠得视江枫若知己，借给一套《炼丹秘奥》的手抄本。过一段再来武当，可从两仪廊中段宝箱拿《博物志》，装备后战斗所获精元点数提升；密室丹炉里有爆米花，可将体力真气瞬间补满。

江枫挑逗红玉——好感度
1.这个江枫还真是聪明——江枫+5
2.不要轻薄红玉——红玉+5

回落花谷将《炼丹秘奥》交给赛扁鹊，再到少林求《易筋经》。这时前往行商营与捕头傅谈话，得知万春流用毒药一夜之间杀了97人。前往落花谷看到官兵赶来缉捕万春流，打跑官兵护送万春流到恶人谷。在谷口打败十大恶人的老大杜杀，江枫学会“点血截脉”，燕南天学会“血杀斩”。来到少林，与山门前的知客僧说话，破掉少林伏虎棍阵后跟随知客僧前往大雄宝殿见掌门释慧严，再找殿里的执事交谈，四人动身前往楼兰城调查闹鬼事件。

来到楼兰与城中的人们了解情况，随后到荒漠的忘却之地（荒漠→日落之地→荒漠中心→塔之轮回→太阳之西→失落遗迹→日升之地→忘却之地），在这里感觉到周围有人影晃动，江枫出手定住来人，原来是半人半鬼的阴九幽，打败他获得《飞燕闪灵诀》，将他带回少林发落，释慧严将他缚在石壁上听经悔过，并将《易筋经》送给众人，燕南天学会“易筋剑法”。

红玉为抓鬼感到兴奋——好感度
1.不要太兴奋了，容易出危险——红玉+5
2.抓鬼是为民除害，不要太兴奋——无

最后前往京城拿药王鼎，来到京城街道，红玉要拉着燕南天逛街，使燕南天想起当初在安庆和青玉逛街的情形，心头觉得沉闷异常，便叫黑绪风陪着红玉逛街，自己和江枫在客栈里喝酒。饮至半夜，两人意气相投豪情勃发，携手来到城中的关帝庙结为金兰。燕南天和江枫学会合体技“豪气冲天”。回到客栈，燕南天到红玉的房间探望，红玉向他提出了几个问题。

红玉要和燕南天逛街——好感度
1.真想和江枫去喝一杯——江枫+5
2.红玉累了，应该到处去玩玩——红玉+5
红玉问燕南天是否喜欢姐姐——好感度
1.是——青玉+5
2.应该是——红玉+5
红玉问燕南天是否喜欢她——好感度
1.我把你当妹妹看待——无

2.……红玉你快睡吧——红玉+5

第二天来到大厅，一行人赶到皇城西南角，跳进去，据江枫所说藏宝库就在皇宫的东北角。来到东轮回之间，墙上写着“花开堪折直须折”的诗句，江枫将琉璃花瓶里的花枝折了下来，来到另一座大殿，选择“中间靠右边”的花瓶，地上出现巨大的传送水晶，由传送门来到大漠双塔。进入右边的月塔，到塔顶的月之断桥（月之大厅下层→月之大厅上层→逐日之阶→现日之阶→攀月之阶→摘月之阶→月之断桥），用“丝渡”技能直接跳过去，进入日塔顶层的房间遇到魏无牙和他的机关兽愤怒明王，战斗中众人落败，逃跑时魏无牙启动龙门闸，燕南天发力托住石闸，江枫一行人逃到塔外却遇到彩蝶公主，江枫和黑绪风被她带往避暑山庄软禁，而燕南天则被魏无牙师徒关入水牢，日夜逼问《嫁衣神功》的口诀。

馨香居香消春暖 望月崖玉貌檀心

江枫醒来见看守自己的彩蝶公主坐在地上睡着了，离开馨香居寻找黑绪风的下落，往东边的雅逸小筑找到黑绪风，得知红玉被带回师门发落，而他却留在山庄做公主的跟班，并且他好像适应了这种生活。彩蝶醒来不见江枫的影子，跑到庭院大喊大叫。在黑绪风跑出去后，江枫从书架上找到彩蝶的笔记，知道她对自己一往情深。回到馨香居与彩蝶交谈，希望借由她的力量来救出燕南天，彩蝶于是找监查司空释放燕南天，但遭到赫连卑的婉拒，江枫看事已至此只好自己寻求方法了，于是写了一封书信给公主，联合黑绪风逃离了避暑山庄。

江枫离开避暑山庄——好感度

1.亲吻彩蝶脸颊后离开——彩蝶+5

2.亲吻彩蝶手背后离开——无

逃出避暑山庄后，到行商营地遇到轩辕三光，江枫替慕容颖解围与轩辕三光赌了起来，取胜后获得《世说新语》，装备后可令战斗所获金钱提升。来到奇晶门，到烈焰之厅找到被禁闭的张红玉，她正试图用晶解的力量冲破禁制，将她打败后恢复神智，张红玉学会“火炎晶解”。再到思念之厅找阮海渊，打败她获取避水珠，这样就可潜入水牢救燕南天了。



由钟乳洞找到水牢（水道前庭→前段通路→钟乳洞→水牢通道→深渊水道→深渊水牢），看到石壁上缚着神智不清的燕南天，手中仍紧握着青玉所织的红围巾，这时赫连卑连同雷电子和魏麻衣出现，江枫等人不敌三人功力，江枫掩护黑绪风和红玉逃走，自己却被赫连卑捉住。

江枫被发配边疆做苦工，不慎跌落悬崖掉到河里，随波逐流不知身在什么地方。醒来时在一间温暖而华丽的房间里，一个叫花月奴的女孩在照料自己。半月后江枫身体复原，与花月奴谈话得知为大宫主邀月所救，当他试图离开房间时却数次被花月奴的“移花接玉”弹了回来，便提出拜她为师，花月奴不肯应允，怕宫主知道责罚。在花月奴离开后，支走看守他的小宫女，来到浣花溪畔（百花庭→移花宫门→绣玉谷→百花东径→浣花溪畔），见花月奴正在洗濯花瓣，于是上前帮忙。



江枫一行潜入水牢营救燕南天

见到花月奴——好感度

1.……（生闷气）——无

2.好温柔的女孩子——花月奴+5

帮花月奴洗花瓣——好感度

1.照着月奴的方法去做——无

2.思考自己的方法——花月奴+5

在弟子房听花月奴哭泣着说，小黄狗将她的墨玉梅花叼到望月崖去了，那里是宫中的禁地，江枫决定到望月崖帮她找回梅花，反正自己也不是移花宫人，不必受宫中规矩约束。来到望月崖（百花庭→移花宫门→绣玉谷→百花西径→望月崖）。

从小黄狗口中夺下梅花，这时水畔的女孩叫他陪着聊天，原来她是移花宫的二宫主怜星，一直被邀月关在这里，江枫陪她聊得很愉快，约定每天晚上都来陪她聊天。回到弟子房将梅花还给花月奴，花月奴大为感激。

怜星看到江枫的伤疤——好感度

1.对于瞧不起自己毁容的，不屑——无

2.即使毁容也不要为难女孩子——怜星+5

花月奴对江枫表示感谢——好感度

1.很礼貌的回应感谢——无

2.带有挑逗意味的回应——花月奴+5

江枫在移花宫度过一段与世无争的时光，每天都帮着宫女做些劳役杂务，晚上还去望月崖陪怜星聊天，某一天他向怜星讲述起燕南天和张青玉的故事，怜星感动得泪流满面，悲伤不可抑止。邀月闻知这一切很是恼怒，将两人带往大殿训斥。

怜星央求江枫带她离宫——好感度

1.如此一来可救南天兄了——怜星+5

2.如此一来可救大家出来——无

邀月训斥花月奴——好感度

1.替花月奴出头承担责任——花月奴+5

2.委婉令邀月息怒——邀月+5

谏彩蝶修文偃武 悲青玉痛心伤怀

邀月怒不可遏，决意要处罚花月奴和江枫，这时魏无牙骑着机关兽进宫提亲，邀月率众前往宫外察看。魏无牙向邀月提亲遭到拒绝，遂又想娶怜星，怜星拉住江枫的手表明有意中人，魏无牙操纵机关兽打了过来，江枫和两位宫主一起将魏无牙击退，只是被爆裂的机关兽炸伤。

怜星握住江枫的手——好感度

1.回握怜星的手宣示双方关系——怜星+5

2.任由怜星勾住自己的手而已——无

邀月对江枫另眼相看，为了治疗他的伤势，不但运功疗伤，还将移

花武学"明玉功"相授，没过多久，江枫痊愈。虽然邀月教他《明玉功》，对他的态度也有所改善，但仍然不准他擅自离宫，他落寞寡欢，经常向花月奴和怜星诉说心中的苦闷，怜星于是央求姐姐让江枫了却心愿，救出水牢中的燕南天，邀月的心中有所撼动。



来到双塔打败魏无牙和愤怒明王

这一天魏无牙再次来到移花宫，操纵机关兽挖掘万年冰柱，阮海渊趁机吸收冰柱里的寒气精华。江枫和两宫主一起拆毁了机关兽，阮海渊用遁甲掩护魏无牙逃走。邀月修复冰柱后，决定和江枫一道出宫调查魏无牙屡次袭击移花宫的目的。邀月、怜星和花月奴加入队伍，学会地图技能"凝视"，可看到地图上隐藏的宝物。

江枫等人离开移花宫便遭到大批武林人士的袭击，原来彩蝶公主自江枫离开后性情大变，不但穷兵黩武征讨蛮疆，还对江湖下了"柔情诏"，让武林中人将江枫捉给她。江枫知道一切因自己而起，打算往京城和彩蝶作个了断。

在江枫熟睡后，邀月决定前往皇宫刺杀彩蝶，在皇城外遇到有同样想法的怜星，姐妹二人偷偷潜入皇宫。在太和殿见到彩蝶，邀月闻知彩蝶对江枫一片痴情，杀心更大，这时赫连卑出现拼死守护着彩蝶，怜星被他的死忠和深情打动，这时大批御林军攻入大殿，两人只好逃离皇宫。

江枫问询花月奴昨夜的动静——好感度
1.这个，是两位宫主——邀月、怜星+5
2.想办法掩饰过去——花月奴+5

天亮后江枫和邀月、怜星来到皇宫，在大殿上劝说彩蝶放弃对蛮族的征伐，使蛮族与中原文化慢慢融合，但这一点遭到太傅的否决，江枫等人劝说无果只好告辞，彩蝶对江枫依依不舍，悄悄约定稍后到大殿东相会。

回到城中补给装备，然后回到皇宫太和殿东侧，见公主一身民女的打扮，原来她要和江枫一起去取药王鼎。到皇宫的北轮回之间传送往双塔，进入左边的日塔，一直攀到日之断桥，将魏无牙和机关兽愤怒明王一起打落塔底，终于拿到药王鼎。

彩蝶要求一起救燕南天——好感度
1.朝廷社稷为要，彩蝶应该留下——无
2.知道彩蝶都是为了我——彩蝶+5

彩蝶仍然坚持与江枫一起行动，来到钟乳洞找到水牢，见燕南天被屠娇娇的易容术迷惑，说出了《嫁衣神功》的口诀，赫连卑正要杀害燕南天，恰好江枫等人杀到，赫连卑不敌来者汹汹，更兼彩蝶也在其中，在向彩蝶表明心迹后落寞离开。


在涵翠园遇到奇晶七弟子甘桐笙

赫连卑向彩蝶告别——好感度
1.同情赫连卑的心意——无
2.坚持笃志爱着江枫——彩蝶+5

救出燕南天发现他虽然神智错乱，但功力越发深厚雄浑。众人赶到神农居将药王鼎交给神医，不久扁鹊转生丹炼制成功，带着灵药返回琉璃天境，却发现青玉已然无力回天，在飞雪崖青玉说出对燕南天的期待，最后死在了他的怀中。燕南天收拾伤痛的心情，回到缥缈轩与众人一一对话，决定带着红玉寻找她的父亲张衡真，以完成青玉的心愿。据黑绪风所说，消息灵通的甘桐笙曾是奇晶门的七弟子，在背离师门后一直在紫竹林隐居，或许他会知道张衡真的下落。

燕南天黯然神伤——好感度
1.关心燕南天的心情，唤住他——江枫+5
2.燕南天就是这性格，跟上——无

彩晶冢谋略天下 紫竹林琴韵迷途

来到紫竹林的竹林北道兜了一圈发现没有去路，往回走到鸟鸣涧才知竹林中设有迷阵，这时空中传来丝竹之声，彩蝶公主以她的音律知识得到提示，顺利找到迷阵出口。来到七巧迷阵南（竹林隐道西→七巧迷阵北→竹林南道→七巧迷阵南），在东边找到刻有诗句的石头，江枫将诗句的最后一句补上却不起作用，彩蝶的娟秀字体最终启动机关，题字的石碑轰然消失，前方通道开启。

黑绪风嘲笑江枫——好感度
1.威吓对江枫不敬的黑绪风——邀月+5
2.聪明如玉郎偶而也会失算——无

来到涵翠园果如其名，甘桐笙为众人奉上香茗，当燕南天问起张衡真的下落时，他脸色突变与众人斗将起来，打完再次落座喝茶，甘桐笙说出其中原因，得知张衡真已被紫金上人的幻术迷惑，终日沉浸在紫瑶仙子仍活在人世的幻觉中，致力于奇晶之术的研究工作。紫金上人借助朝廷提供的便利条件，四处采集奇晶地气，给神州带来毁灭性的隐患。

黑绪风递给彩蝶披风——好感度
1.接受黑绪风披风——无
2.婉拒披风，要是玉郎的话——彩蝶+5

彩蝶闻听甘桐笙的话，反省自己从前的作法失于偏激，打算返回京城撤消平番的命令。一行人在途中获知，彩蝶的皇兄（禧帝）已然重新执政，并且战争的前线传来捷报，蛮族部落纷纷投降。此时可做一个支线任务，到安庆镇遇到段氏姐妹，得知段家三小姐被山贼掳走，前去见段合肥，得知山贼在楼兰城附近。到楼兰到近郊找到山贼据点，杀进去解救被囚的段三小姐，将段三小姐带回安庆城，黑绪风学会"千金之术"。

来到皇城先到太和殿，发现门口被御林军守住，里面的禧帝正和萧咪

咪寻欢作乐。来到读书楼找到太傅，他已被贬到这里编史书，太傅将一份先帝遗诏交给彩蝶，希望她能借此规劝禧帝，实在不行就废帝。闯入大殿见禧帝正与萧咪咪鬼混，在劝说无效下彩蝶只好宣读先帝遗诏，这时赫连卑和奇晶弟子凌云赶来护驾，阮海渊赶来替众人解围，声称奇晶门遭袭，凌云闻讯离开。

被御林军拦住——好感度

1.冲动，询问是否动手——无

2.燕大哥是怎么想的呢——红玉+5

众人赶到奇晶门救援，在甘露之厅见到晶解发狂的雷电子，打败他得知门里的人都是他杀的，是紫金上人所下的命令。在雷电子死后，众人决定前往奇晶门禁地幻彩晶冢找紫金和张衡真。

花月奴给雷电子疗伤——好感度

1.月奴怎么去帮助敌人——无

2.月奴真是个好姑娘——花月奴+5

前往幻彩晶冢之前可做一个支线，前往玄铁帮大殿会遇到铁战向铁傲要铁人桩，这时前往玄铁帮山门，在下方有条通道到空地，在大树下挖到一只玄铁小人，交给铁傲后，从铁战手中拿到《万象般若功》。

来到幻彩晶冢找阮海渊谈话，得知紫金打算推翻禧帝当皇帝，并且得到左贤王等人的大力协助。将晶解的阮海渊打败后，从地上拾到贝壳饰物。来到迷幻之眼（幻彩晶冢南→光幻之台→幻彩之路东→幻彩晶冢→幻彩晶冢西→圣光之台→迷幻之眼）见到紫金上人和张衡真，他们将这里的晶棺融合成拥有巨大能源的七彩晶核，准备用它的力量统治天下。

紫金带着张衡真逃走，众人追到华清宫时，紫金已杀了禧帝登基为皇，并在各处地脉修建魔晶窑来抽取地气，而机关门的魏无牙也归顺紫金，杀掉赫连卑以示忠心。众人来到紫金殿前的石桥，结果被拥有晶核力量的殇打得落花流水，大家只好离开华清宫寻找破坏晶核的方法。

回到涵翠园向甘桐笙请教，得知若要摧毁七彩晶核，要捣毁位于四方地脉的魔晶窑，再锻造一把神兵将晶核破碎。来到玄铁帮向铁傲询问打造神兵的方法，得知需要做剑胚的火核陨铁、熔炼剑体的无上烈焰、打造剑体的坚硬锤子，最后还要用冷冽的纯水来淬火。在动身寻找材料之前，到行商营地调查台座上的晶石，进入时光裂隙与时之圣女对话，挑战游戏中的40只Boss，挑战成功后得到生锈



在读书楼找方太傅拿到先帝遗诏

铁剑和时空刻印晶石。再往月海港的海滩找那名看夕阳的小姑娘，得到一只青色香囊（时空刻印和青色香囊与青玉的复活有关，另外还需要滴水刻印，可到怨灵谷获取，方法详见下面的攻略）。

众人赶到怨灵谷，在入谷之道调查一座石碑，上面刻有“滴水刻印，时空之语，青空之下，碧海之畔”，这是青玉复活相关的线索。前往执念之祭（入谷之道→抉择之间→魂冢→牙心之道→忘却之殿→迷困之路→混沌之殿→沉沦之途→执念之祭）打败古代将军亡灵得到火核陨铁。随后祭坛上出现明远神君，他要求燕南天打败他的四个分身，分身藏在抉择之道的四条通道所连接的祭坛中，要打开这四条通道需要四样宝物：月海之书、青龙之脉、神树之泪和赤炼之核，它们分别存在四处地脉的场景中，可在收集神兵材料时一并收集（明远神君的剧情也与青玉的复活相关）。

锻神剑光寒一室 诛紫金春度九州

来到天地树海到神树之顶（树海入口→神农密林→南之林道→树海迷路→西之林道→霜雾古林→中空树洞→神树内部→神树下段→天地神树之顶），在这里找到神树之泪。再到天地神树之灵摧毁第一座魔晶窟，解除木之灵兽翠柳的禁制，当她得知众人的来意后将身体化为迎光翠木，这便是铸剑的燃料。

进入赤炼山的灼热之岩（入口→赤炼山前山东→烈炎道→赤炼前山西→熔岩绝径→赤炼山内部→龙牙之路→赤炼山后山→灼热之岩），在这里找到赤炼之核。再到不灭之火岩（赤炼后山→龙牙之路→赤炼山内部→阴阳石板→烈炎道→不灭之火岩），摧毁第二座魔晶窑后，解除掉火之灵兽炽鹰的禁制，它用迎光翠木将火核陨铁融炼成殒铁剑胚，红玉学会“火凤燎原”。

前往月海神渊的龙王殿（神渊入口→南栈道→海底栈道中心→北栈道→海之影潭→海神台→龙王前殿→龙王殿），毁掉第三座魔晶窑后，用铜锣唤醒沉睡中的金之灵兽庚固，庚固交给众人一把爆击金锤又呼呼沉睡起来，这把金锤是锻造神兵的工具。记得在离开前到天海阁拿月海之书。

最后到青龙峰的忘情泉（上山之路→山腰瀑布→吊桥前山道→东侧山道→山腰瀑布→惜别之道→中段岔路→忘情泉），捣毁第四座魔晶窑后将净从禁制中救出来，她将自己的眼泪——凝冰寒露赠予燕南天，这是淬火的道具。然后前往青龙山顶（忘情泉→青龙山后段→中段岔路→吊桥后山道→天之云海→青龙山顶），在这里找到青龙之脉，最后由悬崖顶部的传送点回到行商营地。

如今收集全了锻造神兵的东西，并且也找齐明远神君所提到的四样宝物，先不着急去玄铁帮，回到怨灵谷打明远神君分身。来到抉择之道发现除了魂冢外，还出现四条新的通道——骨冢、血冢、牙冢和心冢，打败每座祭坛的分身，再到魂冢找明远神君，得到滴水刻印晶石，随后听到有关月海娘娘的故



事（此事件与青玉复活有关）。

回到玄铁帮后，燕南天在精炼房锻造神兵，江枫则在一群美女中忙得不可开交。一个月后，燕南天炼成一把“百炼殒铁巨剑”。聚义堂中燕南天举着寒光凛冽的巨剑，人们所有的苦乐辛酸都在这一刻有了回报，接下来就要前往华清宫进行最后的决战了。

玄铁门人问红玉想什么——好感度
1.阿绿——无
2.我怎么这样胡思乱想——红玉+5
众美女围住江枫——好感度
1.陪花月奴赏花——花月奴+5
2.陪邀月练功——邀月+5
3.和解怜星误会——怜星+5
4.去找义兄燕南天——江枫+5

来到华清宫的天之大厅西（华清宫→界→通天之路西→天之大厅西）找到奇晶大弟子凌云，他已被二师弟殇的幻术迷惑了心智，打败他后红玉用海渊师姐留下的贝壳饰物唤醒了他的意识，但殇的幻术仍没有解开，只好忍着悲伤使他解脱。

来到前极之天阶，紫金利用奇晶之力使整座紫金殿拔地而起，飘悬于半空之中，这时有大群的士兵在左贤王的率领下追杀过来，武慕邪赶到阻拦追兵，甘桐笙踏着绿叶飞至，用手中的竹笛竖起一道天梯，众人沿着它爬入紫金殿。来到中极天之阶（壬→丙→丁→酉→卯→寅→丑→未→申→中极天之阶），在这里受到一群伏兵的阻击，慕容颖和阿惠夫妇出现阻敌，众人继续前行到迷幻之途再次遇到伏兵，还好峨嵋少林的掌门驰援，大家才得以前进。来到后极天之阶，杀掉禁军教头，甘桐笙向张红玉表白心迹，随后进行三段晶解与蜂拥而来的追兵战在一起。

往前遇到神智迷失的张衡真，众人被传送到扭曲空间中，先到上方走廊找到张衡真的神识，拿到空之晶石碎片，这时再往扭曲空间后段，右边的断桥可直接走过去，打败张衡真的疯狂执念返回紫金殿。在大殿上与紫金交手，第一战必败，紫瑶仙子自冰封中升起，用时逆之术消除掉紫金修炼的“嫁衣神功”。打败紫金后，空中的殿宇开始崩解离析，张衡真和紫瑶仙子利用最后的奇晶之力将众人封在水晶球中送回陆地。

大战之后，燕南天将巨剑和嫁衣神功的心法埋在隐藏处，留下一张图纸作为标识，被后世称为燕南天宝藏……

角色结局总结

1.燕南天

燕南天可与张青玉、张红玉和江枫触发结局。与青玉的结局触发需要与青玉的好感度最高，并且拿到时空刻印和滴水刻印。在播放完制作人员名单后，燕南天在飞雪崖将时空刻印和滴水刻印放在青玉的墓前，这时眼前闪现熟悉的青光，青玉竟然站在了自己面前，原来她使用逆时之力再次与自己相见。

与红玉的结局较易触发，只要她的好感度最高就行了。燕南天将当初送给青玉的玉镯送给了红玉，两人最后结伴退隐江湖。

与江枫的结局比较难达成，因为与他的好感度培养机会较少，而青玉的最多，因此需要时刻注意不与两姐妹发生感情。最后燕南天和江枫不再分开，这对兄弟畅游江湖，有酒就共饮，有剑便共舞，享受人生的快乐境界。


铸成神剑，满堂欢声笑语

还有种结局是燕南天形单影只，江湖孤独，需要不与任何角色产生好感。

2.江枫

江枫可与燕南天、彩蝶和邀月、怜星、花月奴触发结局，谁的好感度高就会与谁在一起，甚至会四美同时拥有，享受齐人之福。有一个例外，若邀月和怜星的好感度相当，即使花月奴的好感度极低，那么江枫也会和月奴在一起。


燕南天和张青玉的结局

与彩蝶的好感度最高，彩蝶会放弃皇室的荣华富贵与江枫在一起；与邀月触发结局，江枫回到移花宫进行整顿，移花宫兼收男弟子，怜星陪伴邀月，花月奴默默付出。最终成为江湖第一大门派，而江枫和邀月成为武学宗师。

与花月奴触发结局，江枫回到移花宫后和花月奴私奔，邀月怜星性情大变，埋下以后小鱼儿花无缺手足相残的因数；与怜星的结局，江枫与怜星离开移花宫游遍大江南北，成为一对神仙情侣。邀月性情大变，移花宫成为江湖魔教，花月奴成为邀月的右护法。

还有一种后宫结局，需要四位女孩的好感度相同。邀月怜星花月奴都留在江枫的身边，再加上彩蝶公主，四个女人缠绕在江枫身周争风吃醋。

3.黑绪风和甘桐笙

黑绪风只追彩蝶，但改变不了彩蝶下嫁合番的宿命，最后只有多情余叹，更名为黑蜘蛛，成为一名爱做大哥替人出头的人。甘桐笙也只能与红玉触发结局，前提是红玉和燕南天的好感度不高，并在玄铁门红玉选的是“阿绿……”，这样两人最后才可能在一起。在大战之后甘桐笙生还，但不能再使用奇晶之力，红玉来到他的身边，日后他们有了一个可爱的女儿，随母姓叫张菁……

双周回眸

事件：《燃烧远征》再当跳票王


聚集在资料片战场风暴之眼的玩家

暴雪的游戏一向以品质著称，因此暴雪要跳票，大家虽然不愿意心里却也能接受。就在大家认定《魔兽世界》的资料片《燃烧远征》将按期于年底发售时，暴雪正式宣布资料片的发售日期将延期到2007年1月，此前暴雪一直希望能在今年年底前发售，但Beta测试开始后，暴雪认为应该有更多时间对资料片内容进行调整。在发售日推迟后，Beta测试的时间也将同时延长。对国内玩家来说，资料片推迟也许是个好消息，这缩短了CWoW与国外的发行时间差，但第九城市官方依旧对资料片的运营保持沉默。

小虾：暴雪对品质的要求不应该被怀疑，但看到Beta测试中的各种天赋、技能、设定几乎每天都有调整，你大概也会觉得，暴雪当初说11月底就推出资料片也是很不靠谱的事儿。

关键词：中国综合症

2006年11月号的PC Gamer杂志在第28页用几百字的篇幅分析了《激战》在中国大陆地区的运营前景，题为"中国综合症"(The China Syndrome)。这段文字以插文的形式出现在11月号内容为《激战》第三章的前瞻专题中，分析的原文写道：ArenaNet准备将《激战》带入中国是一个挑战。因为《激战》用一个客户端和一个服务器覆盖了整个世界，你可以与全球不同地方的玩家互动交流。由于中国政府对居民上网采取了限制，也许未经允许地连接外部世界会激怒共产主义者(IT业巨擘Google今年早些时候就被迫审查自己的搜索引擎，否则无法进入中国市场)。ArenaNet可以偷偷地躲过中国政府吗？对我们讲普通话的朋友，我们应该说"欢迎"！事实上，这段文字的作者不但对《激战》在中国的运营情况不了解，而且话语中充满了冷战思维。难道欧美同行对蓬勃发展的中国网络游戏业的了解就是如此一知半解么？


THE CHINA SYNDROME

One challenge that lies ahead for ArenaNet is its proposed launch of *Guild Wars* into China. Because there is only one client and one shard of *Guild Wars* covering every territory on Earth, you can play and converse with gamers from all across the globe. Considering that the Chinese government has kept a tight reign on what its citizens can and cannot access on the Internet, it seems like the possibility of unadulterated access to the outside world may rankle a few communist feathers. [Internet behemoth Google was forced to self-censor its search engine earlier this year or be blocked from the Chinese market.]

Can ArenaNet sneak *Guild Wars* past the Chinese government? To our Mandarin-speaking friends, we say "Huan yin!"

这个小豆腐块真是画蛇添足

人物：史玉柱

"《征途》的最高在线人数已经达到63.42万人。"在网博会期间的一次小型媒体交流会上，征途网络董事长史玉柱再次语出惊人，"我认为在线人数不应该是一个秘密，至少征途网络的所有员工都可以随时查询游戏的真实在线人数。"尽管低调却颇受争议的史玉柱对公司即将上市的问题三缄其口，但其诸多言论却依然个性十足，现摘录如下：


史玉柱到哪儿都有新闻，这有点像陈天桥几年前的架势，只是每次出的都不像是正面新闻

"**国外网游即将占据中国市场**，并成为主导。"

"**严格地讲，网络游戏没有专家**，就像营销领域没有专家一样，只有玩家才是专家。"

"**游戏行业本身是一个娱乐产业，但这个行业却比其他任何行业更保守**，固有的一些思维模式、研发理念阻挠了它的发展。"

"《征途》就是专为成年人设计的游戏，而在**网游中真正设计了防沉迷系统的，据我所知目前也只有《征途》。**"

"**网络游戏就是靠两个——人和钱堆出来的。**目前国产游戏低于4000万研发投入的都很难成功。征途网络的第二款网络游戏《巨人》的研发费用将达到1亿元人民币。"

声音："把血精灵改回去"

"如果他们能花点时间把血精灵的模型改回原来那个，我真的不在乎它会推迟得更久一点。"在得知《燃烧远征》将推迟到明年发售后，一名美服的暗夜精灵猎人第一时间在官方论坛发帖呼吁。

小虾：虽然一般来说，欧美游戏里的主角一个比一个难看，但显然这不代表玩家没有对美的追求。

资料片更新后，也许国内玩家会因为审美的原因而"叛逃"到部落或联盟

新作：《大话西游》将出第8个资料片

在《大话西游Ⅱ》的四周年庆典上，网易官方已经透露了《大话西游Ⅱ》将发布新资料片的计划，如今这部资料片已正式定名为《仙器传说》，这是继《两小无猜》之后《大话西游Ⅱ》计划更新的第8个资料片。传说上古时轩辕氏与蚩尤大战，得九天玄女之助，以仙器镇住中土八方，终于诛杀蚩尤。其后神器被封存在一个不为人知的所在，从此沉睡千年。大唐贞观年间，有人意外获得一件闻所未闻的传世奇宝，举世皆惊，诸多有心之人踏上了寻宝之路。《仙器传说》正是在这样的背景下展开故事，寻找属性异常的各种仙器将是玩家新的目标。


这把闪亮的匕首名唤"情殇"

■快评

观展有感

■北京 ACM

在E3和TGS一个压缩一个合并的大背景下，明年的ChinaJoy也许真正可以喊出“世界规模最大的游戏展”之类的口号了。或许生活在这个时代的中国玩家是幸福的，他们已经不用像10年前的前辈玩家们端着几本私下流传、印刷低劣的攻略书整天做白日梦（那时很多人根本没有游戏机），他们想看的现在网络上都可以看到。如果你是一名网游玩家，那么去一趟ChinaJoy和网博会就会有和游戏运营商近距离接触的机会，甚至还有人是专门拍Show Girl去的。

然而，游戏展的魅力在何处呢？今年国内的两大游戏展笔者都有幸前去，看到的东西和往年差不了太多。以网博会为例，今年有众多动漫相关的企业参展，相比之下游戏厂商的规



天悦和EA的展台在一起，这个颠球的男孩和展板上FIFA Online的Logo是否意味着这款游戏的争夺战已经没有了悬念？



气派的《征途》展台似乎在说，哼哼，管你怎么骂，横竖我赚到了！



《抗战Online》这块“人民英雄永垂不朽”的“纪念碑”倒是吸引了不少观者驻足，只是大家等着玩这款宝德网络开发的游戏已经等了好几年了

模并不是很大。在几个比较大的展台，我们其实没有看到太多和游戏相关的内容。SONY搭了一个巨大的影厅，但除了循环播放几段PS3演示动画外，连工作人员都不见一人。征途网络搭起了一个十分排场的展台，两只巨大的怪兽顶起一个环形围廊，粗看上去还以为是《魔兽世界》里的黑暗之门。征途展台上看起来也站了不少人，但仔细一看，不是智力问答就是舞蹈比赛，跟游戏好像没什么关系。其他展台多多少少也存在这个问题，基本上你无法看到厂商们宣布了却还未测试的游戏，在场内提供的试玩也因为网络问题只有很少人上去尝试。现在厂商们发的纸袋倒是一个比一个大了，但这里边能装些什么呢？都在传说，有的厂商并不愿意来这样的展会。但咱退一万步说，既然来了，也要对得起你的展台费吧？

（本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关）

北美最受欢迎网游排行榜

名次	游戏
1	星战前夜
2	激战
3	激战——派系
4	激战——夜袭
5	卡米洛特的黑暗时代
6	瑞泽姆传奇
7	无尽的任务

资料来源：MMORPG.com

中国台湾省网络游戏排行榜

名次	游戏
1	搞鬼Online
2	墨香
3	天使之恋Online
4	激战二部曲——盟与敌
5	卡巴拉岛
6	三小侠
7	劲舞团

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站 http://www.gamer.com.tw

韩国网络游戏排行榜

名次	游戏
1	跑跑卡丁车
2	冒险岛
3	街头篮球
4	洛奇
5	热血江湖
6	Rohan
7	魔兽世界
8	鬼魂
9	天堂
10	天堂II

资料来源：韩国Rankey网站 http://www.rankey.com

云网销售风云榜

名次	产品
1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	光宇一卡通按元充值
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	魔兽世界游戏卡
5	91充值卡
6	天堂一卡通（天堂II）
7	悠游一卡通（三国群英传）
8	世模一卡通直充（丝路传说）
9	征途游戏卡
10	搜狐游戏卡（刀剑Online）

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com

■网游事件簿



●同时在线人数位居中国第一的网络游戏**《梦幻西游》**在游戏的官方论坛非正式地向玩家透露，将对部分游戏服务器采取合并的措施。据推测，在连续发生“七七事件”等玩家事件后，《梦幻西游》的在线人数略有下降，此举在于提高人气。而《魔兽世界》等热门游戏合服后也的确取得了正面的效果。《梦幻西游》官网上的调查显示，70%以上的玩家都同意合服。



●目标在线运营的网络游戏**《傲世Online》**目前开放了马儿套装。这套将在新版城战中更新的装备可以为坐骑增加各种属性，杀怪后还能获得额外的经验值。

“大航海”的野望
——《大航海时代Online》海洋风暴大型玩家同城会侧记

■本刊记者 燕小七

尽管12月尚未过去，但2006年的中国网络游戏产业已注定是疲惫的一年。除了《征途》在一片骂声中异军突起、《问道》在悄无声息中在线飙升等事件外，2006年可以被人们记住的名字就寥寥无几了。但就像2005年年末有《QQ幻想》的意外成名一样，2006年的年末也有一款《大航海时代Online》正张开怀抱欢迎所有的玩家，这款被玩家们期待已久的游戏已经在11月份正式公测了。从10月份开始，《大航海时代Online》的运营商盛宣鸣就开始举办各种预热活动。在这款光荣名作的背后似乎隐藏着这家新兴网络游戏运营商的勃勃野心。

玩家的热望
——海洋风暴玩家同城会即景

说对《大航海时代Online》期待已久，恐怕没有人会产生怀疑。记者的一位朋友J君是“大航海时代”系列的忠实拥趸，从《大航海时代II》开始，光荣的这款航海游戏就成了他生活中的一部分。《大航海时代Online》开始测试后，他先后在日本服务器和我国台湾省服务器（以下称为“台服”）待过一段时间，在台服还和朋友一起组建起了规模不小的公会。但就是这样一位已经创下一番“事业”的铁杆玩家，依旧时不时地在MSN那头向我打探游戏在中国大陆地区运营的“内幕消息”。对他这样一个看上去已经不大可能离开台服的人来说，决定在中国大陆地区服务器（以下称为“国服”）二次创业是很不容易的。但他说，他本来并没有打算在台服待很久，但因为国服的测试一直没能开始，结果“一晃眼就在那边玩了一年”。“但国服开了我还是要回来。”J君说，“因为在那边玩一方面速度不稳定，一方面购卡充值都不太方便，虽然游戏环境还不错，但拉朋友一起去玩就很费劲，我的很多朋友都因为觉得麻烦都没有在台服玩下去，没有朋友的网络游戏就没有乐趣了。而国服开了之后就没有这方面的问题了。”

10月29日，正是许多像J君一样的铁杆玩家塞满了北京海洋馆。这天晚上，盛宣鸣在这里举办了一场“《大航海时代Online》海洋风暴大型玩家同城会”北京站演出，并首次在正式场合对外公布了《大航海时代Online》的公测日期。

记者在傍晚来到海洋馆时，门口已经聚集了大批热情的玩家，在陆续入馆后，有3000个座位的海洋馆表演场内已经座无虚席。这次活动是盛宣鸣“海洋风暴大型玩家同城会”全国巡演的第一站。在北京站之后，类似的活动将在上海、广州、成都、西安等城市陆续举办。值得注意的是，这次活动的对象并不局限于严格意义上的《大航海时代Online》玩家。这天夜里最引人注目的噱头不是《大航海时代Online》的扬帆仪式，也不是游戏的“同名大型先锋舞台剧”，而是在2006年超级女声中出名的两位歌手许飞和唐笑的亮相。因此，这场游戏的推广活动吸引了两位超女的大批Fans到场。活动还未开始，统一着装、整整坐满了两片看台的Fans们就整齐地喊着口号，要比哪边喊得更响亮。活动尚未开始，他们就替演员们先暖了场。在这样热闹的气氛下，盛宣鸣总裁兼CEO杨峰铭亲手升起了印有游戏Logo的风帆，《大航海时代Online》就这样漂漂亮亮地公测了。

“大航海”的野望
——访盛宣鸣总裁兼CEO杨峰铭

在玩家同城会开始前，杨峰铭静静地坐在海洋馆的一间会议室内接受各路媒体的采访。有意思的是，他被问到最多的问题不是关于眼下的《大航海时代Online》的，而是“进军电视业”“数字娱乐文化”等有些抽象的字眼，而杨峰铭则很乐意就着这些话题去谈论公司的未来发展。

杨峰铭透露，盛宣鸣不会仅仅引进国外的产品，引进的目的是为了自主研发，最终目标是公司能有自己的产品在网络游戏市场站稳脚跟。在谈到异业合作时杨峰铭说，随着游戏推广的力度加大，盛宣鸣会跟更多的国际知名品牌开展合作。“目前选择的都是一线品牌，不管它是什么行业的、不管是什么形式的合作，最终我们会把合作覆盖到整个人群。”至于合作的形式，“我们肯定不会用别人用过的形式，一定会有创新的，一定会深入到玩家心里去”。在被问及《大航海时代Online》将采用何种收费方式时，杨峰铭说，那一定是纯粹的收费游戏。“我们要给玩家提供公平的、平等的游戏环境，进来玩你就可以享受最高级

别的游戏乐趣，不会让你花的钱比收费游戏多、玩家间的平衡性还无法保证。”据透露，《大航海时代Online》的公测期预计为30～40天，之后就会迅速地进入收费阶段。虽然盛宣鸣的高层一直避免正面谈论公测和收费后他们所期待的在线人数，但他们着重强调了这款游戏的受众是以千万计的。

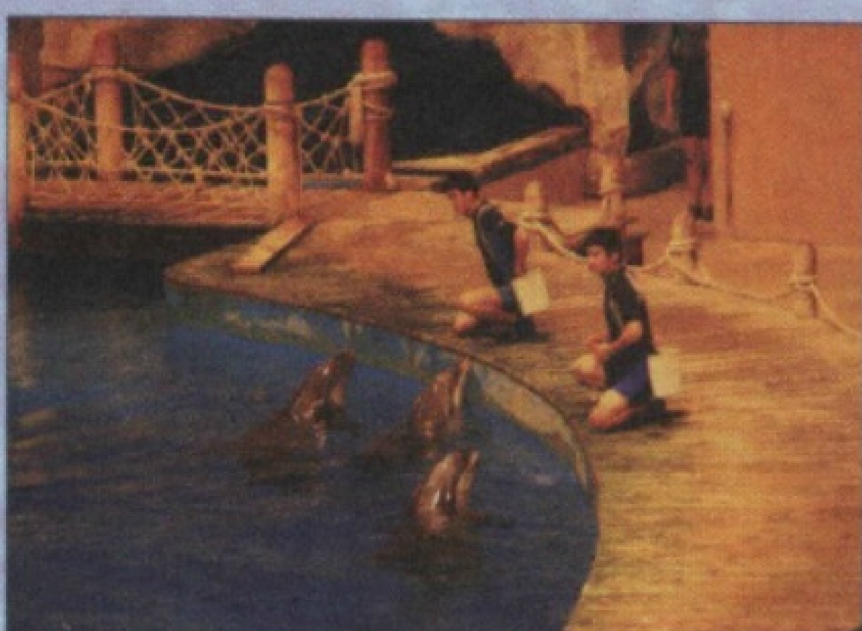
盛宣鸣的底气也许来自于对游戏本质的自信，至少《大航海时代Online》的亲和力和平易近人的设计不是之前运营的《信长之野望Online》可以比拟的。而这场同城会中观众的组成结构也恰似未来《大航海时代Online》的用户群，那就是："大航海时代"系列的玩家、网络游戏玩家以及像同城会现场追星的Fans那样以前不玩游戏的人，而这场同城会至少也给海洋馆周围的居民和行人普及了这款网络游戏。在盛宣鸣眼里，《大航海时代Online》是这个岁末"真正的大片"，它是否能成为网络游戏市场上的另一个奇迹？我们将拭目以待。P


同城会晚上7时开始，但下午就有大批玩家来到现场，排起了长队


领到《大航海时代Online》纪念品的观众在排队入场，看这一家子多开心


座无虚席的海洋馆，两位超女的Fans分别占据了两面看台，相互叫阵


超女许飞的支持者们集体挥舞着米老鼠玩偶，给自己的偶像加油


一场精彩的海豚表演拉开了同城会活动的序幕，雷鸣般的掌声掀起了这场表演的第一个高潮


杨峰铭在活动现场正式公布了《大航海时代Online》的公测日期


超女唐笑现场演唱了盛宣鸣为《大航海时代Online》制作的主题曲《与我同行》

同城会活动现场最重头的表演是《大航海时代Online》的同名舞台剧，讲述了迈克船长和他的意中人玛莎的爱情故事。这个故事看上去和电影《加勒比海盗》有些类似。不过可能是观众还不适应舞台表演夸张的风格，看台上频频发出笑声




活动现场的六国大航海公会会长PK虽然简短，却将现场玩家的情绪调动了起来

这是一个特别的扬帆起航的仪式，杨峰铭和一名玩家代表走上前台，他们共同转动象征仪式启动的驾驶盘，印有游戏Logo的3面风帆缓缓升起，最终高高悬在海洋馆表演场的上空。随后的舞台剧表演和玩家活动就是在这面风帆下举行的。《大航海时代Online》无疑是这个年末最值得期待的网络游戏，在这个缺少《魔兽世界》那样大作的岁月，它能否一帆风顺？



■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

玩到老，用到老

70级依旧有用的《魔兽世界》装备

■福建 风梦秋

《魔兽世界》（以下简称为WoW）中的绝大多数装备无非是用来提升DPS、命中、致命一击等属性的，更好的装备就是提供更高的数值。然而，目前再好的装备到了资料片也迟早要换掉，甚至一到外域就可以用简单的任务奖励替换掉（如笔者的灵风衣服和神秘肩膀等，大概只有T3和一些纳克萨玛斯装备能撑得久一点），但有些特殊效果装备到了70级也有保留的价值。下面笔者会试举一些这样的装备，见识有限，难免有错漏之处，但不管是现在还是将来，大家都应该多留意收集这样的装备或物品。

辛玛洛水晶

属性： 任务物品，唯一，饰品

装备： 如果你没有价值，则每秒吸取100－500点法力值并造成伤害。

取得： 联盟专有。达纳苏斯鲁瑟兰村的达蕾恩·轻风的任务“坠星村”和费伍德森林南面伊维·飘叶的任务“前往冬泉谷！”都要玩家去冬泉谷的坠星村找到维恩德·夜风，他提供的任务“凯斯利尔废墟”开始一个系列任务，其中一步会得到该饰品。维恩德会让你把该饰品交到达纳苏斯的大德鲁伊范达尔·鹿盔处，奖励是最多6200点经验值和差劲的绿装。实际上，该任务线最棒的奖励就是这个饰品，我们可比傲慢的鹿盔更有能力用好它（注意，目前版本不能删除该任务，否则饰品会同时消失）。

用途： 装备该饰品后会快速掉血，数量随机，即使没有法力也一样。因为战斗中无法更换饰品，很多人只把这当作一个好玩的自杀工具，并不实用。其实它有很多妙用可以发掘。笔者公会一名充满怨念的牧师曾用它来考验一些同行的刷血能力。而有时当你卡在某处它也能让你不求人，特别是有个别地方会使你卡住，且因为你“正在移动中”而无法使用炉石。此外，当你进行长途飞行但点错了目标，这时马上装备就能横尸在起飞点，有时它还可以用来破羊。

实用指数： ★★★★

纳特·帕格的卷尺

属性： 拾取后绑定，唯一，饰品，需要等级60

使用： 使你的法术命中级别提高80，持续15秒（75秒冷却）。

取得： 祖尔格拉布中通过钓鱼物品召唤出来的Boss加兹兰卡有21.15%几率掉落。

用途： 由于法系有很多好饰品，加上现在无法同时使用多个饰品，纳特·帕格的卷尺成了没人要的东西。但大家还记得练级时吗？对付高三四级的怪十分头痛，因为很难命中（对付高3级的怪法术命中率只有83%，不管装备加多少伤害或致命一击打不中都是白搭），而在资料片里我们将再次面对这一问题。这时加法术命中的装备就能派上大用场。笔者在+5命中的情况下对付高3级的怪就无比轻松，加上这个饰品就能欺负高4级的怪。建议还没有或已经分解掉的法系玩家尽早去弄一个为资料片作准备。

实用指数： ★★★★☆

沙漠掠夺者塑像

属性： 拾取后绑定，唯一，饰品，需要等级60

使用： 使你产生的威胁减少70%，持续20秒（3分钟冷却）。

取得： 安其拉神庙Boss顽强的范克瑞斯有11.70%几率掉落。

用途： 在有些公会竟然没人愿意花DKP买这个饰品，而让它被分解掉。的确，换用这个饰品本身就损失了很多DPS，但在特殊情况下却非常有用。笔者作为一个法师有深刻体会：在纳克萨玛斯对付那些小蜘蛛，如果队伍不是很强，通常都让全体或大部分法师趴下，有了这个饰品就可以大胆AoE了。减少70%威胁，再加上套装效果、附魔和增益法术，仇恨已经非常小了，即使70级也很难找到更好的替代品。

实用指数： ★★★

思维加速宝石

属性： 拾取后绑定，唯一，饰品，需要等级60

使用： 法师施法速度提高25%，持续20秒（5分钟冷却）。

取得： 法师专有。堕落的瓦拉斯塔兹有18.04%几率掉落。

用途：这个饰品曾被很多人包括笔者低估，但它潜力非常大，随着法术伤害的提高效果也变得更强。眼泪萨菲隆精华之类的饰品现在虽然强大，但却不能像它一样"与时俱进"。不过在资料片中它被改成了"提高法术加速级别330"，就像加命中、致命一击的装备一样被改成了随级别提高而减弱的新机制，不清楚到70级时还有多大用途。

实用指数：不详

生命宝石

属性：拾取后绑定，唯一，饰品，需要等级60

使用：为你恢复15%的生命值，并使你的生命值上限提高15%，持续20秒（5分钟冷却）。

取得：战士专有。黑翼之巢的勒什雷尔有13.87%几率掉落。

用途：生命宝石现在是Tank最好的饰品之一，且它按百分比作用，到70级应该会更有用。大多数黑翼之巢的职业饰品都是这样按百分比作用的，有的很有用有的很一般。笔者对其它职业了解很少，所以只列出以上两个。大家可以注意一下自己职业的饰品。

实用指数：★★★★☆

海盗角盔

属性：拾取后绑定，头部、板甲，303点护甲、+10敏捷、+15 耐力，需要等级40

使用：向目标冲锋，将其打傻30秒，同时也使你被击倒并在短时间内昏迷。任何伤害都会唤醒目标（30分钟冷却）。

取得：奥达曼副本的三矮人之一埃瑞克有13.41%几率掉落。他们属于联盟，所以只有部落能够得到。

用途：这等于是不需要工程学就能用的火箭头盔。

实用指数：★★★

奥拉夫之盾

属性：拾取后绑定，副手、盾，1287点护甲、22格挡、+11耐力，需要等级37

使用：使你的坠落速度减缓10秒（1小时冷却）。

取得：奥达曼副本的三矮人之一奥拉夫有11.33%几率掉落，同样只有部落能够得到。

用途：如果没有缓降能力也不会工程学的话有时候会有用。

实用指数：★★★

神圣魔杖

属性：拾取后绑定，魔杖，20～38点自然伤害、速度1.20（每秒伤害24.2），需要等级25

取得：完成暮色森林的系列任务"森林里的狼人"所得的奖励。

用途：联盟Raid中回魔的重要手段是用魔杖配合圣骑士的智慧圣印（以后部落也有），此时魔杖速度越快回魔越快，而这把魔杖是游戏中速度最快的武器，其他魔杖最快也只有1.3，资料片中有没有增加更快的魔杖还不清楚。不过这是低等级任务奖励，许多玩家在知道什么是Raid之前就把它卖给NPC了。

实用指数：★★★★★

夜幕

属性：装备后绑定，双手、斧，187～282点伤害、速度3.50（每秒伤害67.0），需要等级60，击中时可能使目标受到法术攻击时承受的伤害提高15%。

取得：铸斧大师专业的铁匠和瑟银兄弟会声望达到崇拜的玩家可在黑石深渊副本的酒吧里找罗克图斯·暗契买到图纸。

用途：此斧的特效据说触发几率超过20%，对Raid可能很有帮助。笔者原来的公会曾考虑过它但没机会具体试验，因此说不出到底有多大用处。由于效果按百分比提升，到70级还是会有用，而到那时成本就算不上什么了，可以留意一下。

实用指数：不详

水藤

属性：拾取后绑定，双手、法杖，48～73点伤害、速度2.80（每秒伤害21.6），+15冰霜抗性，需要等级27

装备：使你可以在水下呼吸。

取得：诺莫瑞根30级精英粘性辐射尘有18.29%几率掉落。

用途：水藤的效果即使对60级玩家也很宝贵，除非你是术士，有办法在水下呼吸，将来到了70级搞不好还会用到。

实用指数：★☆

冰雪深渊之戒

属性：拾取后绑定，唯一，手指，+19耐力、+20冰霜抗性，需要等级60

装备：使你可以在水下呼吸。

取得：来自安其拉流沙节杖的系列任务，任务始于希利苏斯，其中一步需要取得勒什雷尔的头，现在来说并不困难。这个戒指是完成其中的蓝龙线的可选奖励，完成任务需要很多昂贵的材料，包括10个源质矿石，现在完全划不来，但到了资料片应该会更容易得到，那时就可以考虑这个戒指了。

用途：总比水藤更好。

实用指数：★★


不论是变骷髅还是变鱼，能让玩家变身的物件都是非常受欢迎的

钓鱼大师鱼钩

属性：拾取后绑定，饰品，需要等级60

使用：将你变形为一条鱼，可在水下呼吸，提高移动速度，但不能攻击或施法。无法在水体以外或水面使用（5秒钟冷却）。

取得：荆棘谷钓鱼大赛冠军的可选奖品之一。

用途：在需要长距离游泳到达的地方，如某些副本中，使用它可比其它任何物品都更酷！

实用指数：★★☆ P

■类型：在线角色扮演 ■制作：祖龙 ■运营：完美时空
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.w2i.com.cn

《完美世界国际版》免费的午餐

■北京 疯狂无声

“免费”的午餐是诱人的。自从2005年销售网络游戏道具的盈利模式初见成效，免费运营的网游就逐渐多了起来，许多收费网游也开放了部分免费区。《完美世界国际版》也是在这个大背景下的产物，作为《完美世界》的免费版，它与原作极为相似，却又有所不同。

种族与职业调整

《完美世界国际版》依旧分为分为三大种族六大职业。人类武侠是速度与力量的完美结合，是保卫完美大陆的主力军；人类法师擅长法术攻击，有水、火、土等几种攻击属性。妖族妖兽拥有强大的爆发力，还会变身为野兽形态；妖族妖精精于毒术，擅长使用各类毒蛊对敌人进行木系攻击，同时也能以自然力辅助队友；羽人羽灵拥有治疗术、诅咒术等精神力量，精通风、雷、电的自然奥义；羽人羽芒是人类女性和神的后代，她们身手矫健，既是优秀的弓箭手也是勇猛的武士。《完美世界国际版》根据玩家对《完美世界》的反馈对法袍、轻甲、重甲的属性和穿着要求进行了调整。调整后法师的防御被大幅度降低，这使得其他职业更能发挥出自己的优势，使6种职业更加平衡。


技能和人物属性的调整主要是为了游戏中的各职业更加平衡


《完美世界》一直号称是“中国最美的网游”，而《完美世界国际版》的3D效果比它的原作又有所提升


由于可学习的生活技能更多，现在获得好武器更容易了


《完美世界》已开放的种族和职业都会出现在国际版中，但职业的技能有些细微的调整

生产技能和装备系统

根据免费服务器的特点，某些道具和装备的获得方式也有少许调整。现在，《完美世界国际版》中的每个职业都可以学习铁匠、裁缝、巧匠和药师4种生产技能。完全的自给自足彻底解决了原料的问题，现在想怎么打造武器就可以怎么打造武器了。原来镶嵌在装备上的宝石现在改名为魂石，镶嵌系统也改名为融合。虽然具体细节还不明了，但看起来宝石镶嵌系统有了很大的变化。另外比较重要的改变是精炼。虽然精炼不能100%成功，但现在成功几率有了大幅提升，而且就算失败你的宝贝武器也不会消失。此外，原先没有等级评定的装备在《完美世界国际版》中也纳入了品级和星级评定系统，经过精炼或获得星级评定的装备，属性可是非同凡响的。

合理的技能和任务体系

因为装备系统的更改，技能体系也有了一定改动。一个例子是，如果你选择练羽灵，那么在战斗中会发现，只要使用加血技能几乎所有的怪物都会对你产生仇恨值。同时羽灵的复活技能也不能再给自己增加MP值了，所以，喜欢用羽灵的玩家，如果刚从《完美世界》转到国际版中可要改改习惯了。

《完美世界国际版》对任务系统的修改是最多的，这使得任务系统更加合理了。不仅增加了许多全新的任务，怪物的难度也做了调整，尤其是Boss级怪物的难度有了很大修改，总体上难度有些降低，而玩家在完成任务后所获得的各种奖励则有了大幅度提高。

■类型：在线角色扮演 ■制作：火狐数码 ■运营：搜狐
■游戏状态：8月21日内测 ■官方网站：http://tl.sohu.com

《天龙八部》宠物遴选指南

■北京 夜鹰

玩过《天龙八部》的玩家都清楚，当我们还是新手时就可以第一次拥有自己的宠物，虽然最后它会被当成任务道具交公，但能拥有属于自己的一只小家伙相信是大多数人的愿望。是的，心爱的宠物能帮你抗怪、加血，是你行走江湖的好帮手。而当你真的可以选购宠物的时候，可别挑花了眼……

宠物的属性

大家应该知道，所有玩家都可以向大理的云飘飘小姐领取一只宠物小兔子。而其他的宠物则需要进入副本或宠物岛等特殊地区去捕捉。要注意的是，必须在人物等级达到宠物的携带等级时才能捕捉相关宠物，如果人物等级低于宠物等级6级则无法让宠物替你出战。宠物的属性和人物属性一样，也分为力量、身法、灵气、定力和体力5项。力量决定外攻，灵气决定内攻，体质决定HP上限和外攻防御能力，定力决定内攻防御能力，身法则决定命中、闪避和会心。其中，每项属性的高低由该属性的资质决定。


买宠物就得好好伺候着，瞧，云霏霏姐姐的猫粮多畅销


云姐姐还代理成长率查询业务，没有银子就等等再来吧

宠物的类型

正所谓人无完人、宠无完宠，随着资质值的不同，宠物也可以归纳为几种典型类型。

会心宝宝。会心宝宝的特点是力量和身法资质偏高，它能增加主人的身法或提升自身的命中和闪避率。如果拥有1只会心宝宝，让它学几项有附加效果的技能，虽然在游戏初期只能作为外攻宠，但在中后期的PK中会大放光彩。会心宝宝的代表有猫、猴、猫头鹰。

内攻宝宝。内攻宝宝的特点是灵气和定力资质偏高。内攻宝宝最擅长冰、火、玄、毒系的攻击，再辅助学习伪装、附身等技能，可以有效地减少宠物在战斗中的消耗甚至死亡。目前开放的内攻宝宝有兔、鸭、鹅、青蛙、松鼠等，威力不容小视。目前在游戏中，高手一般都会找一个极品内攻宝宝，这样在PK中的优势会非常明显。

外攻宝宝。外攻宝宝的特点是力量和身法资质偏高。这是大家最熟悉、最喜爱的宝宝了，可以毫无顾忌地把宝宝的升级点数全部加在力量上，直接对敌人造成极大伤害。目前开放的外攻宝宝有狗、野猪等。

肉盾宝宝。肉盾宝宝的体力和定力资质偏高。顾名思义，肉盾宝宝是个“全加血”宝宝。由于最近更新的版本中后怪物的攻击比以前高，所以带上个肉盾宝宝不但战斗中更为安全，升级中用到的蓝、红也会大为减少。目前开放的肉盾宝宝有乌龟、猪等。

全能宝宝。全能宝宝其实是一个很平衡的角色，没有缺点就是它的优势。玩家可以根据宠物的初始资质刻意培养成以上任一类型，也可以保持平衡发展的路线不变。由于全能宝宝可塑性更强，所以它很适合培养一些另类的技能，在战斗和PK中往往会有意想不到的效果。目前开放的全能宝宝有鸡、山羊、毛驴、蝙蝠、浣熊等。

宠物的加点

一般来说，大家都在费力寻找高资质宠物为己所用，但宠物的那5点加成点才是决定其强弱的关键。抓来的宝宝要先带到10级，此时先不加点，去苏州做宠物鉴定，看它成长的前途如何。一般抓获的宝宝具有“优秀”属性的比较多，“杰出”和“卓越”比较少见，玩家可以把5个点数加在资质偏高的那一项属性上，让它按这个路线成长。一般来说，变异宝宝里容易出“杰出”和“卓越”属性。要是鉴定为一般，那最好放生；要是鉴定为“杰出”以上的就要看资质的多少。如果一个“杰出”宠物的体力资质为1300，那5点大约能提升15点左右的防御；而资质为1300的“卓越”宠物大概能提升18～20点防御。可见，差别还是很大的。

■类型：在线角色扮演 ■制作：网域 ■运营：网域
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.huaxia2.com

《华夏II》禁断之地副本攻略

■湖北 小雷

自《华夏II》2.0版开放挑战型副本禁断之地后，其独特游戏形式就吸引了大批的玩家进入体验。复杂的关卡、实力不凡的终极Boss、不断增加的过关难度都吸引着玩家一次次前去挑战。在这样一个类似单机游戏的副本中究竟有多少秘密等待着冒险者呢？

禁断的历史

在华夏大陆最北方的终北冰原上有一处禁断之地，那里本是华夏大陆通往魔界的唯一通道，仙魔大战后被女娲和伏羲联手封印。但由于蚩尤与黄帝的大战导致天下大乱，女娲的封印力量大为减弱，魔君耀嘉试图趁机意图破坏封印，打通魔界通道。身为伏羲氏后裔的真一长老决定前往禁断之地加固封印，不料中计陷入危机。各位英雄的征程是从帮助真一长老开始的……

禁断之地副本的入口每两小时打开1次，40级以上的玩家可从南郡、天圣原、丛雨沼泽3个传送点进入，但每人每天最多可进入3次。进入副本时要求至少有3人组队，进入副本后系统根据队伍中最低等级玩家的等级创建副本，分为40～60、60～80、80～100几个等级阶段，从而体现了难度的不同。由于副本的难度有弹性，很适合40级以上的玩家一起去冒险，但由于有进入次数的限制，建议大家一定要选择最适合自己职业的队伍进入，才能最大限度地获得奖励。如果有玩家冲着神秘花园的宝藏和魔君耀嘉掉落的装备，在队伍中加入低等级玩家也是一种非常好的选择。

副本过关流程

第一阶段：进入副本后会出现在祈祷室。房间四角有4根信仰之柱，玩家需要搜索柱子，放出偷走信念之石的魔殿副将。他的特点是血长、防高、速度快，而且到处乱跑，尽早杀死他将100%掉落信念之石，否则1分钟后副将逃走，玩家挑战失败。如果在此开错开关，将出现3种不同的情况：

1.房间中央每10秒会放出一定数量的剧毒飞虫，共有3批。它们物理攻击高，能秒杀玩家，玩家如能坚持60秒不死则怪物消失。建议飞虫出现尽量不要站一起，且离长老越远越好（否则飞虫会攻击长老）。不要试图杀死怪物，只要不断奔跑保证不被怪物攻击就好。

2.房间中央每10秒会放出一定数量的猛兽，共有6批。玩家最好能集中站在一个离长老远一点的角落，战士在前顶住，法师靠墙用群攻技能清怪。

3.房间中央每10秒会放出一定数量的邪恶凶灵，共有3批。它会自动攻击长老，但可被战士的叫阵吸引。玩家全部站在长老周围用群攻杀掉所有怪物。


诅咒回廊里危机四伏


秘密花园里遍地都是宝箱


凶猛的魔君耀嘉，他的范围攻击威力强劲，要注意分散和闪避

第二阶段：拿到信念之石后交给长老，可被传送到下一个祈祷室，也有可能进入诅咒回廊或秘密花园。如果进入诅咒回廊要保持好队型，因为马上会刷出100个铁甲魔兵。玩家应集中火力攻击并且保证加血的速度（暗巫的毒攻击有很好的杀伤效果）。在回廊尽头有一尊伏羲雕像，推动雕像会进入下一个祈祷室。如果进入秘密花园你就发财了，因为马上会刷100个财神宝箱。

第三阶段：杀过第8个祈祷室后就可以来到传说中的禁断之地，合力干掉魔君耀嘉后真一长老会加固封印，玩家被传送出副本。在Boss战中，要特别注意的是魔君的范围攻击和冲锋晕厥技能，这要求队员分散进行攻击并且注意加血，如果你每天都来这个副本几次，相信熟练后可以轻松打败他。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：SONOKONG ■运营：光通通信
■游戏状态：11月10日内测 ■官方网站：http://shaiya.gtgame.com.

《神泣》各模式职业选择解析

■上海 废墟战神

《神泣》拥有两个阵营和多达12个的职业。到底选择什么职业好？这个问题一直是众多玩家讨论的热点。由于游戏包括了体验、普通、困难和死亡4种难度模式，各模式下升级所获得的经验点数也不一样，因此各难度下选什么职业最好也不是固定的，笔者在此作一简要分析。

普通模式——法师

普通模式没什么好说的，每次升级只有5点属性，对后期PK没有多大帮助。由于《神泣》有点像《奇迹》里的转生模式，要到50级才可以选择下一个模式，因此什么职业练级快就选什么职业。因此，普通模式推荐的练级之王就是法师——因为法师的群攻技能多，升级速度自然就快。

困难模式——牧师

困难模式下可选的职业就比较多了，由于每次升级有7点属性点，比上不足比下有余，PK的技能也比较多，所以这一模式一定会成为大量玩家进入游戏的首选。个人认为，在这一模式下除了圣骑士，其他职业都是不错的选择，战士、弓手、盗贼、法师各有优缺点。PK中大多时候就是看谁先出手，先出手者胜率超过70%。比较之下，困难模式的首选职业是牧师。因为在这个难度下牧师可以说是战场上最需要的人才，虽然自身技能未必出色，但由于有组队时的好人缘，练级速度应该会很快。

死亡模式——圣骑士

死亡模式下，玩家的角色每次升级能获得9个属性点，同时各职业还有相对应的专属最强技能。如牧师可以瞬间恢复自己的体力和法力，可以说相当变态了。死亡模式下的最佳职业选择是见仁见智的。我们不妨先来模拟一次全部由高等级死亡模式玩家参与的战斗过程。

假设一群光之同盟玩家正在战场组队练级，一队经过的愤怒联合玩家当然不会放过打击敌人的机会。一名斗士冲了过去，一招“女王的号令”，10米半径内所有敌对玩家都受到等同于战士自身血量4倍的伤害，统统上了西天。但斗士也不要得意太早，一旁隐身的刺客早已乘机而动，一招“死神的拥抱”降低对方最大HP的90%，那么斗士也只能步入天堂。斗士一方也不甘示弱，猎人一招“潘多拉之吻”降低对方HP到10%，再一招“绝对射击”降低敌人最大HP的20%，刺客也只能死不瞑目。法师虽然不甘心，但他是队伍里最弱的，只能在一边放“卡玛尼的怒息”对14米内的敌人造成伤害，但这一招有两秒的咏唱时间。紧急时刻法师可以施放“报复”给予对方魔伤，但成功率只有85%。此时，战斗双方的同伴都来了，他们怒目而视，一起放出自己的绝招。


普通模式下玩家的武器装备比较弱


困难模式下每名玩家都强悍得多

而这时，一队旅行者从远处到来，一名圣骑士跑过来劝架，他为了保护自己阵营的同伴，放了一招“迪弗莱的庇护”。而这一反倒招来了毁灭性后果——因为它能保护50米内所有组队成员，并将受到的攻击反弹给敌人。这时就滑稽了，打人的都死了，劝架的只有傻呆呆站在那里。等他回过神来，赶忙放了一招“无敌”便落荒而逃。

以上是笔者杜撰的一次战斗过程，目的是想说明，在死亡模式下所有职业都有强大的攻击能力，孰强孰弱并不分明。因此，笔者的首选是圣骑士，因为圣骑士最重要的就是防御力强。无法承受对手强大攻击的职业，拥有再好的技能也不解决根本问题。

■类型：在线角色扮演 ■制作：网易 ■运营：网易
■游戏状态：近期公测 ■官方网站：http://tx.163.com

《天下贰》新人门派指引

■广东 小峰峰

网易新作《天下贰》已经测试一段时间了，在测试期间很多新人不太熟悉门派间的区别，如何选择门派、门派之间如何合作是大家普遍关心的问题。虽然大家可以在升级中自己摸索，但关于门派的基本情况我想还是有必要向大家详细介绍的。

传统的物理门派

天机门：天机门弟子攻击力一般、行动迟缓，但防御高，是组队的领导者。天机门的技能多属近身攻击，只有很少的远攻技能。阵型是天机门最大的特点，摆阵有攻击、防御上的加成，整队都可受益。天机门弟子是整个队伍的灵魂，因为《天下贰》中许多任务都要组队完成，他们自然是未来最炙手可热的职业。当然，由于攻击力一般又偏于近战，天机门前期的练级速度会比较慢。

荒火教：荒火教是团队中又一个不可或缺的门派，荒火教弟子可以吸引怪物的仇恨，这可是打Boss的必备技能，也是一个团队合作的基础。荒火教PK的实力也不错，由于拥有超强的攻击力和HP，在测试中他们的人数仅次于魍魉。

魍魉：魍魉和荒火教有几分相似，但它有近战中的一个优势——攻击速度快。虽然魍魉的攻击力一般且大部分技能属于近身攻击，但它却是技术性测试以来最热门的门派——因为魍魉弟子的造型实在太帅了。

强大的法术门派

冰心堂：冰心堂弟子的角色类似于治疗者。他们攻击力低，但法术系防御高，主要攻击手段是放毒（可持续掉血），虽然这一招在练级中效果不明显，但在PK和Boss战中作用很大。冰心堂最大的特点是治疗和复活，是团队中又一个不可或缺的门派。

奕剑聆雨轩：奕剑聆雨轩是个法术、物理攻击双修的门派，表面看起来非常中庸。不过就因为中庸，奕剑弟子生存能力才特别强。不过目前玩这个门派的玩家不多，主要是因为奕剑聆雨轩前期亮点太少，不如魍魉既可暗杀又可快速练级。

云麓仙居：云麓仙居是法系门派中攻击力最强的，不过建议新人选择这个门派时要想好，基本上你要靠任务度过前期的升级阶段。因为虽然云麓仙居攻击力强大，但HP和防御都非常低，前期在没有好装备支持下靠杀怪练级非常危险。不过后期在装备的支持下，云麓弟子是最好的练级伙伴，因为只有他们才有强大的群攻技能。



组队打怪更保险，合作是很重要的



云麓仙居入门门槛不高，练起来较简单是新人喜欢的门派

另类的复合门派

《天下贰》中有两个比较另类的门派，单以近战和远程、物理和法系来区分有点牵强。

翎羽山庄：翎羽山庄是新人比较适合练的一个门派，安全、方便、简单就是翎羽山庄的写照。因为具有强大的近、远程攻击力，翎羽弟子的练级过程非常安全，速度也很快。除了可以施放陷阱，这个职业没有太多考验技巧的地方，因此最适合新人入门。

太虚观：个人认为，太虚观是《天下贰》中最好玩的职业。太虚弟子因为可以召唤宠物和自己一起战斗，是平时练级中最安全的门派（宠物可以无限召唤，但一次只能召唤一只）。太虚观的攻击和防御比较平均，虽然HP偏低，不过因为发展方向比较多，所以是后期可玩性最大的一个门派。

关于门派的合作

《天下贰》中怪很强，玩家单打和自己同级别的二星怪非常吃力。但由于打比自己高两级的怪有100%经验奖励，而且很多任务需要杀的都是Boss级怪，所以建议玩家组队升级。组队最重要是找一名天机门弟子做队长，因为这样全队都可享受天机阵属性加成。

■类型：在线角色扮演 ■制作：HanbitSoft ■运营：天游软件
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.t2ns.com

《蒸汽幻想》蓝贼暗杀者指南

■上海 风铃

许多人说盗贼很强，这大多是指红国盗贼；有的人说盗贼很弱，失败后的蓝国盗贼均会如此辩解。无疑，盗贼是一个充满争议的职业，但请相信一个不平衡的游戏根本没有存在的理由，现在笔者就来谈谈蓝国盗贼的强者之路。

新人入门

10级以后的蓝国盗贼可以转职成猎人或暗杀者。暗杀者攻速快而强，猎人可以带最强的宠物宝宝，这里我们主要谈谈暗杀者。蓝国的暗杀者与红国的黑暗行者相比，缺少威力巨大的高阶毒攻击伤害，但却有防御技能和治疗恢复魔法，这就决定了暗杀者在混战中发挥的作用较大，练级也较为容易，而在单对单PK中与黑暗行者对比就处于劣势。当然，世事无绝对，后面我们会谈到如何反败为胜的方法。

暗杀者既然名为暗杀，就是能悄无声息地隐身接近对手，最后一击必杀（瞬间伤害非常高）；暗杀者擅长使用各种毒药陷阱，可以令所有对手都十分头痛；暗杀者还有开锁技能，进而获得额外收入。10级之前的盗贼，不需要浪费技能点，转职后可以根据需要加技能点。暗杀者主要的攻击武器是剑，技能应以刀剑和暗杀技能为主，并以恢复魔法辅助练级。暗杀者之于黑暗行者最大的特点就是恢复魔法，强大而实用的恢复魔法是暗杀者地位的最大保证。

练级之路

11级之后的暗杀者，单练的最佳地点是强盗窝，这里固定刷新3个Boss级怪物，钱赚得不少还能得到装备。这个时期要把技能加到刀剑的双武器上，且在恢复系投入6个左右的技能点，保证练级的持续和第一桶金的积累。其中刀剑系技能能加多少算多少，但千万别破3，以免使用时费蓝。如果在前期有了好装备，18级以后可以去沙漠，到谢城北门杀蚊子和陀螺，虽然怪物稍微强了点，不过胜在人少怪多；装备次之的可以去命运之湖，升级速度飞快。破空、破甲是此时练级的不二法宝，缴械是打大型机械Boss的最佳手段，在技能点允许的情况下，将这些技能（包括潜行、暗杀）都可升到3级。3级暗杀的伤害可达1800点，配合潜行简直是无往而不胜。

31～50级推荐去蒲蒲饲养场杀兔子，到一定的阶段去巴克的北边杀大怪，是个赚钱得装备的好地方。这个阶段也需要为50级换装备做准备了，因为50级的盗贼很多，所以装备也特别昂贵，建议来回刷NPC并在黑暗礼堂和恶魔之塔之间来回刷材料攒钱。



如果对方大贼“有本事站着别动”，千万别一时冲动，以己之短攻敌之长

PK略谈

暗杀者与战士类职业PK，不出意外的话是用破空、缴械，有时候还用破甲，这样战士在技能有效时间内的攻击和防御都会被削弱到一个非常低的程度。而在作用时间以外技能CD时间还没恢复时，就需要换弓使用弓技能。使用得当的话，一个技能连击伤害大概在14000点左右，由于战士的移动速度相对较快，所以要注意站位和跑位，个人不建议凭借装备和技能与战士硬抗，而是要充分发挥职业的特点。与法师PK时与上文类似，不过要追着别人打。先用缴械然后换弓追击，近身后用破空加破甲，由于双方都属于贫血高攻类职业，所以要随时保持满血状态。正常情况下，技能连击对路的暗杀者对法师的胜率是相当高的。

而与黑暗行者PK是暗杀者心中的痛。好消息是现在有了一个100/100暴击20秒的增益技能，应当充分利用它和8级防减速技能。这样在PK中凭借距离的优势用弓技能的滑打减血（施放技时多点几下鼠标，不要站着放，要紧跟对手，让他始终处于攻击范围内），距离近时换武器用技能连击，足以抗住两个变态的10+毒技能。利用这个喘息之机拉开距离补血，再继续滑打，一般来说最后的胜利都属于有恢复技能的暗杀者。最后忠告一句，盗贼当有盗贼的样子，可千万别拿盗贼当战士！

■类型：在线角色扮演 ■制作：金酷软件 ■运营：鸿利数码
■游戏状态：11月28日公测 ■官方网站：http://www.mwo.cn

《魔界》国战战斗心得

■上海 dtyzss

随着等级的普遍提高，玩家在《魔界》中的练级点也由远古隧道二层转向了幽灵坟地，而不同玩家之间的冲突也随之升级。据说在有些服务器，一天内的大规模交火有数十次。大规模战斗看似混乱，其实是最讲究策略的。在这样的交火中，每个职业都有一些必要的注意事项。

四大职业分析

战士。战士是炮灰的代名词，冲在前面的战士要有死的觉悟。交火中，战士一般先放状态技能，眩晕和断筋是最有用的，然后接群杀技能。但在《魔界》中，战士并不属于冲在前面的第一阵营，因为战士害怕法师的齐射，基本上没有哪个战士能顶住法师的4个齐射的。

召唤师。召唤师一般分为两个路线，即灵魂控制和自然守护。灵魂控制一系依旧是做炮灰，前面说战士不属于第一阵营也正是因为灵魂控制的存在。如果说战士是装甲车，那么灵魂控制的召唤师就是坦克。灵魂控制下，召唤师的防御和HP比战士少不了多少，而不错的远程攻击力对防御很差的法师来说是致命的。这不但为战士争取了冲锋的时间，也能有效地扰乱敌方的火力网。再说自然召唤，这时候玩家的角色是战地医生，是强力的后勤人员。此时你可以留守在第二阵营，给前面的战士和灵魂控制补充HP，同时还能给暂时退下来的同伴进行救治，让队伍的战斗力恢复得更快。如果你的操作好，还可以在救人的同时施放诅咒——毕竟治疗职业是敌人的眼中钉，在活着的时候能用的技能要赶紧用。

法师。法师是战场上的强力火炮，除了对灵魂控制系的召唤师伤害输出不高外，面对其他职业杀伤力都很大。法师分为火法和冰法两种路线。火法在混战中喜欢"自杀式"攻击，在混乱时冲入对方阵营立刻施放群杀，不但威力很大，没准还造成很多人卡机。当然，法师也有保守的打法，那就是用沉睡之焰定住灵魂控制系的召唤师和战士，防止其逃窜。冰法的作用和火法的沉睡之焰异曲同工，因为他有许多技能可以拖住敌人，让他们在绝望中死去。

弓箭手。弓箭手是队伍的眼睛和耳朵，也是令敌人头痛的刺客。弓箭手善于组成大范围的远距离群杀火力网。毒刺、沉默箭、缠绕射击、狩猎之痕都是很好的技能，尤其是狩猎之痕建议练满。只要对方被此技能打中，任何人的攻击都可以无视防御地增加50点以上的伤害，是很可观的。弓箭手有暗弓和游弓两个分支。暗弓可以不断骚扰对方的队形，给己方冲锋制造时机，而且沉默箭能让对方法师成为哑炮。游弓火力不强，但覆盖面积大、攻击距离远。一个小队的游弓齐射伤害输出是很可观的。



战士和召唤师要勇于做炮灰



火法是主力伤害输出者，一片大火过处敌人死伤惨重

其他注意事项

在《魔界》的大规模战斗中，队形的作用是很重要的。综合个人经验，游戏的最合适的职业组合和编队方式为：

探子、骚扰分队：暗弓；

第一阵营：灵魂控制系召唤师；

第二阵营：战士；

第三阵营：冰火法师部分自然召唤系召唤师；

第四阵营：游弓、部分自然召唤系召唤师。

最后要注意几点：首先，进攻方的前锋一定要压住步子，保持好队形，如果队伍拉太长无异于去给对方送荣誉。其次，打架就要有死的觉悟，打群架更要有堵枪眼的觉悟，不要乱跑，死了之后要迅速集结，保持一股合力。最后，死了之后不要总是指望召唤师复活，因为召唤师的复活技能满级也要30秒冷却，1级时的冷却时间更有1分30秒，还不如从营地跑呢。

■类型：在线策略 ■制作：Bandai ■运营：中视网元
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://gno.ccnec.com

《机动战士敢达在线》吉恩军的大扎姆之路

■北京 外星酷哥

大扎姆、学名毕克扎姆，HP高、火力强、装备I力场，任何远程激光武器只能打掉它一滴血，3格攻击/命中是279/33，号称是只要量产联邦军就不堪一击的怪物级MA。因为吉恩军受地形限制的机体比较多，所以吉恩军往往要一分钱掰成两半花，补给远比泛用类机体多的联邦紧张。卖价高达41万的怪物级MA毕克扎姆对大多数单人玩家来说是个梦想。如果你只有一个号，既想把战斗打好又想购买大扎姆应该怎么办？如何才能省钱而又不影响部队战斗力呢？

从一穷二白到“大魔”

省钱的原则是尽量使用经久耐用的机体。首先，科技LV0的扎古Ⅱ初期型、LV1的扎古Ⅱ指挥官型因为搭载省、功能强，是必须入手的。前者2台，后者1台，配合新手不花钱就能得到的两台扎古Ⅱ型、两台扎古Ⅰ型出五机阵，起码能用到LV6。其中，二机限的扎古Ⅱ初期型虽然搭载属性只有11，却比搭载为12的量产机扎古Ⅱ更强；而扎古Ⅱ指挥官型是这一阶段综合实力最强的机体，是吉恩军初期最重要的机体。同时，为了早日出五机阵，你还应该买一台LV0的儒艮侦察机。儒艮侦察机有侦察属性——使己方机体攻击时最多加成5%的命中，这在实战中是非常有用的。

在科技LV0～LV6之间，为了省钱起见，如果你在陆地，只有古夫或古夫原型机值得投资1台用来当盾；如果在太空中，扎指+2、扎古Ⅱ+2、扎古初就是这段时间的过渡阵容了。这期间的其他机体并不能明显提高你的战斗力，但要的钱却不见得少。当科技到LV6时，此时最强的量产机、吉恩军俗称“大魔”的多姆/里克多姆系列机出厂了。一般来说，这时吉恩军会因以前机体落后被联邦逼到宇宙中，很多人一家伙买下N台大魔上了前线，打算出一口恶气。可是真的有必要这样烧钱吗？以第一轮游戏来看，扎指、扎初、里克多姆搭配火力比两台大魔更大。如果此时你在陆地上且是单盾，以古夫为盾，配合多姆和扎指便不必担心敌人低HP战术的威胁；如果是双盾，以古夫和扎初为盾，可以守得相当稳固。这样就算是主战场换地形，你也只需重买1台大魔，而不必倾家荡产。


扎古Ⅱ指挥官型是初期的最强机体

大扎姆之路

有了大魔，联邦军想不被打回地面都困难的。在科技达到LV10之前，四机阵值得考虑的机体只有LV7的兹考克指挥官和LV8的佐克。前者性能提升有限，要价19 000；后者要价31 800、搭载19，在地上只能走一格，到水里又减了威力。因此，在四机阵提升空间有限时，省钱的五机阵就有了很大的提升空间。如果你是双盾，就上伊改盾+高机动考克盾+勇士初射+多姆射组合。一般来说，吉恩军都是在地面上开打，如果靠LV6以来的科技优势还被联邦打到宇宙中就该仔细检讨了。如果你是单盾，高机动考克盾+伊改射+初勇射+多姆射是最合适的。在LV24的强人战士出现前，伊改就是地面上最强的盾机兼格斗机。


同期的联邦军没有能与大扎姆抗衡的实力

因为大扎姆需要投票产生，所以一定要拉拢大家一起走强人+大扎姆路线。如果进展顺利的话，必购的机体有：侦察机1台、扎初2台、扎指1台、古夫1台、里克多姆和多姆各1台、高机动考克1台、伊改1台、勇士初1台，共需12万元左右。按每周6万元的进帐计，由于毕克扎姆在第64天发售，要价410 300元，就算有点计划外开支，完成这么多的“营业额”也足够了。买完大扎姆开上前线，联邦玩家就只有哭的份了。同期联邦的敢达NT1以及之后的GP01根本无法与大扎姆相抗衡，两炮就会被送进废品回收站！好了，总之，希望你有足够的钱去适时地买下一台巨无霸！

■类型：在线角色扮演 ■制作：游戏米果 ■运营：游戏米果
■游戏状态：未知 ■官方网站：http://www.rulaionline.com

《如来神掌Online》门派介绍

■北京 果子糖

《如来神掌Online》在今年夏季发布消息后首先推出了手机版。在手机版的基础上，游戏米果开发团队正在对PC版进行开发和调试，而且确定了游戏的背景之一——门派。在《如来神掌Online》中，门派按照人、鬼、仙分成三大类。每个门派都有自己独有的技能，通过不断学习将自己门派的武学发挥到极致的人就可能在江湖上扬名立万，成为一代霸主。由于篇幅有限，这里仅挑选三大类门派中最具代表性的进行介绍。

南唐巨鳄双飞堡

双飞堡位处南唐首府金陵，本是江湖崛起百年的名门正道。但前任堡主云师为人城府极深，野心极大，只因他人缘极佳，与项无恨之父又是生死之交，项父临终前把祖传的紫雷神功交给云师，望好友能助子成龙。云师却陡生异心，看好故人之子骨骼精奇，便传了他霸王神功以便为己所用，十多年来却私下钻研紫雷神功。项无恨17岁时云师为苦练紫雷七击和秘笈中隐藏的无敌传说之秘让出堡主之位，退隐幕后。接任的项无恨不明真相，非但替云师稳守家业，更让双飞堡成为江湖第二大帮。

双飞堡是凡人中物理攻击最为出色的门派，大家可以从项无恨那里学得提高防御力的紫雷神功、无人可当的紫雷刀法。也可以从云师的女儿云飘飘那里习得提高命中率的索命九式、霸王神功和轮回十绝等神功。因此，双飞堡帮众可以快速、连续地攻击杀伤敌人，且有一定几率在使用物理攻击的同时重创对手的气血及魔法，但在攻击时会消耗自身气血。


坐落在神武湖中的三绝观

噬天道场三绝观

传说后汉君主刘知远沉迷于炼丹术，天、地、人三魔以炼仙丹、铸神兵为由，刮取民脂民膏，却甚得刘知远宠幸。随后，他们建立了三绝观，修炼邪恶的武功。三绝观以天魔为三绝之首，其门下弟子以状态技能为主，虽然直接伤害能力不是很强，但是依靠阴毒狠辣的旁门邪功往往可以扭转乾坤，以弱胜强。

三绝观属于鬼族，因此他们有一定几率可在使用物理攻击时吸取对方内力化为己用，还可以降低敌人恢复法术的效果，格挡敌人的物理与法术攻击。三魔的得意武功魔典真经可以令对手难以伤害到你，此外天魔的天残掌法、地魔的地缺掌法、人魔的人煞掌法更是三绝观弟子不可不学的武功，而门派特殊武学追魂五音更可以提高对封系法术的抵抗率。


气派不凡的双飞堡


百年古刹龙华寺

佛家圣地龙华寺

玄奘西天取经时龙华寺有襄助之功，因此被唐皇立为护法神寺。龙华寺此后香火鼎盛，虽然后逢唐末乱世，但龙华寺依旧保持了崇高的地位。龙华寺的妙善禅师精通佛学，其门下弟子擅长法术攻击，并且有单体、多体攻击法术。因受佛祖庇佑，他们的法术命中率极高，且有一定几率抵御异常状态。龙华寺弟子可以学习按照技能等级提高伤害力的般若杖法以及威力无穷的如来神掌。此外，强大的内功心法不动枯禅神功可以提高人物的防御力，提高灵力的如意禅和提高躲避率的小乘如来神功也是佛家的拿手技能。作为如来神掌的正宗传人，龙华寺是《如来神掌Online》中最具代表性的仙家门派。

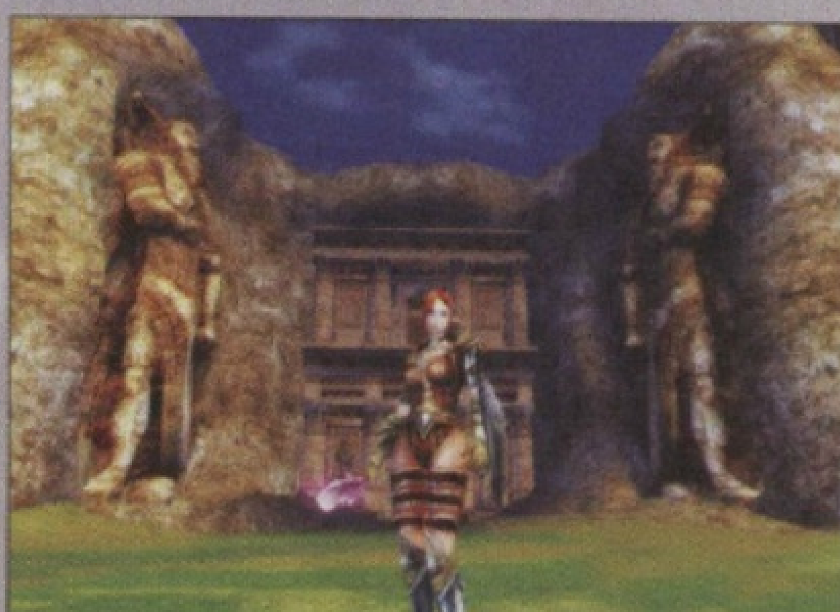
傳世 Online

"传奇"的延续？《传世 Online》新人体验与练级要点

11月份开始公测的网络游戏《传世Online》号称是国内第一款专门针对免费运营而设计的网络游戏。游戏采用3D引擎，在系统上突出了"传奇"系列一贯重视PK和装备的特点，同时引进了时下流行的副本、任务、宠物、婚姻等玩法。它在游戏的"形象设计"上也很贴近"传奇"系列，因此为一些"传奇"系列的老玩家所关注。P

■上海 网游先锋


1.笔者参加了《传世Online》的两次内测及游戏修正调整期间的外部测试，并从终极内测开始就一直在游戏中奋战。虽不敢说对于游戏已经完全了解，但也积累了比较丰富的经验，现将自己的公测感受与经验心得汇集于此。


2.新手的第一步是选择种族。这里的设定非常传统，生活在严酷自然环境里的人族是天生的战士，出没于丛林的自然族是擅长远距离偷袭的游侠，而骄傲的天空族则"出产"法师。新手刚进入游戏，建议通过任务来提升等级。


3.玩家从新手村开始便能接到数以千计的各种任务，《传世Online》的任务分为新手任务、国家任务、技能任务、赏金任务、副本任务等多种类型。任务不仅提供了丰厚奖励，还可以了解游戏背景，更好地融入帕蒂尼斯传奇大陆。


4.和许多游戏一样，在小地图上你可以看到视野范围内代表NPC的小圆点，绿色圆点表示一名可以提供任务的NPC，红色圆点表示该NPC处有尚未完成的任务。在小地图上直接点击这些圆点，人物就会自动跑到NPC跟前开始对话。

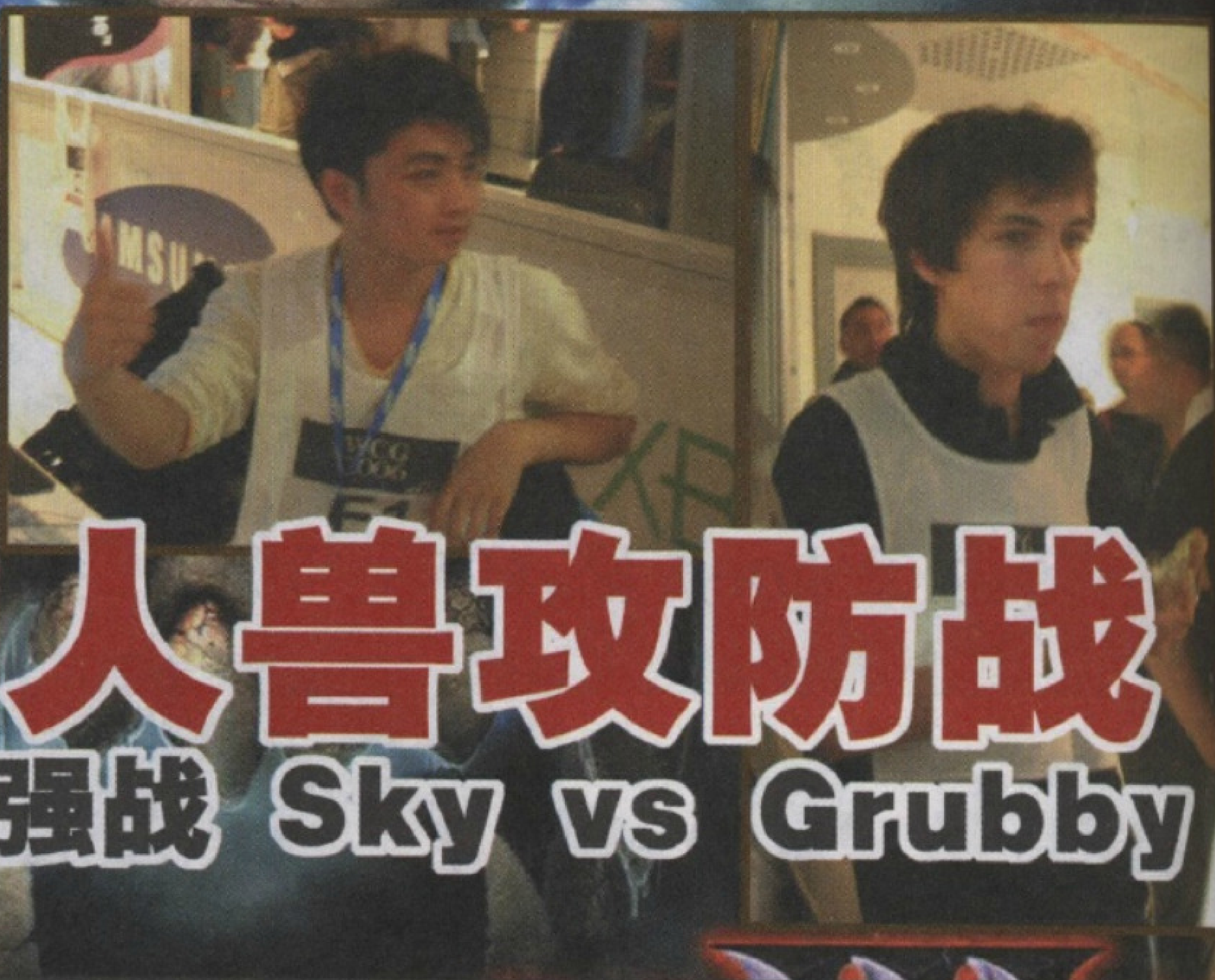

5.组队是《传世Online》中最有效率的练级方式，系统为组队玩家提供了比单练更多的怪物经验加成。同时，玩家组队的策略也是值得钻研的地方，一旦掌握几个提高打怪效率的小窍门，升级速度会比独行侠要高出很多。


6.为了防止高等级玩家刷副本，游戏中的副本必须组队才能进入，40级以后的赏金任务也需要至少3人的队伍才能接到，而这些任务提供的奖励是无法通过单练得到的。因此新手进入游戏就要广交朋友，加入或创建公会。


7.玩网游打架是免不了的。大家都知道，网络游戏中一靠等级二靠装备，这两点是《传世Online》中最基本的，也是最重要的。熟悉《传奇》的玩家应该看出来了，《传世Online》的装备系统比"传奇"系列增加了许多新要素，这主要表现在装备的品级和宝石镶嵌等方面。


8.《传世Online》的装备分为7个品级，品级越高功效越强，而高品级的装备只能依靠玩家自己制造，无法打怪得到或从商店中买到。《传世Online》中的不同装备可以相互组合，生成全服唯一属性的道具。例如你可以用剑和盾合成具有攻击属性的盾或具有防御属性的剑。


9.《传世Online》拥有套装的设计，集齐一套装备可以获得巨大的属性加成，只要你肯钻研，就能获得刻有自己名字的独一无二的极品道具！总之，通过公测，《传世Online》正在进一步完善中。至于它是否是"传奇"系列的延续，就需要你来亲身体验了。



某村的人兽攻防战
——WCG 八强战 Sky vs Grubby

■本刊记者 冰河

《魔兽争霸III》是中国最受欢迎的电子竞技项目之一，而2004年的WCG世界冠军Grubby和2005年的WCG世界冠军Sky，则又是中国魔兽爱好者中人气最高的两名选手。几乎每次他们在人群面前出现，都能引来山呼海啸的喝彩声。而这两个世界冠军的对决，也往往是魔兽迷们最为期待的碰撞。过去他们曾经多次交手，虽然无法统计究竟谁占优势，但每一次对决都能给台下的观众带来不一样的刺激。在2006年"三星电子杯"WCG世界总决赛争夺进入四强的赛场上，这两名选手再一次狭路相逢。Grubby刚以2：0干净利落地击败了Day-Night_AbuSE，而Sky则在身背一张黄牌的情况下以2：1的比分在大舞台上淘汰了韩国鬼王GoStop。显然二者的情绪和身体状态都处在不同水平。Sky能否在相对不利的条件下越过Grubby这一关，成为他这次卫冕道路上的最大悬念。比赛区的隔离板外，Sky和Grubby的身后都挤满了各自的支持者，为他们的一得一失赞叹或惋惜。在众多的关注下，Grubby在TM地图上依靠消耗战一点点磨掉了Sky的法师部队，在兵力和经济上取得了优势，最终获得开局的胜利。Sky再无退路，他必须获得下一局的胜利才有机会走得更远。Sky擦了擦右手手心的汗水，对裁判点了点头，第二局比赛就在这种背水一战的气氛中展开了……



民兵！支援法师的第一次战斗！

战斗在安静的Terenas Stand林中小镇展开，Sky的人族出现在3点钟的位置，而Grubby的兽族基地则坐落于9点钟方向。这张地图是一张1对1地图，因此双方看到自己的出生地也就明白了对手的位置所在，采取的都是祭坛、农场、兵营的开局模式，争取尽早给对方施加压力。毕竟这张地图较小，野外怪物的清扫难度也不大，部队战斗力比对方晚形成的话，在英雄级别和防御态势上都会比较吃亏。



哈哈，我先知可以召2个宠物助战，你只能召一个



兽王，给我干掉先知！

双方的英雄几乎在同时走出了祭坛，Sky同时在家中放下了一座圣光塔以防备对手的开局骚扰，然后直奔4点钟位置的地精实验室而去。一番战斗后大法师拿到了一个加6点攻击力的战爪，然后奔向5点钟的地精商店。与此同时Grubby的先知在扫掉7点钟的小怪之后也匆忙赶到了同一个地点，从侧面偷袭Sky战斗中的部队，双方的第一次战斗接触就此展开。此时Grubby的步兵部队尚落在后方，只有先知一人孤军奋战。而Sky的大法师带着2个水元素、3名步兵、3名民兵与野外怪物战斗正酣。显然兽族的兵力尚无法与人族展开正面对抗。Grubby在展开战斗之后就逐步后撤，将Sky的步兵吸引出主战场，等待后方部队支援。而Sky则抓

紧时间用水元素和民兵干掉了几只贫血的巨魔，然后大法师开始追杀Grubby已经贫血的幽灵狼。Grubby操纵幽灵狼灵活地闪躲，在狼即将被打死的一刻重新召唤了2只狼，没有让Sky拿到经验。而此时兽族部队已经赶到，3名步兵、2只幽灵狼和先知开始围剿大法师。Sky的民兵已撤回基地、水元素已战死，顿时兵力的强弱逆转。Sky操纵大法师跑出敌人的包围圈，顺便在商店中买了速度之靴以保老命，然后奔向Grubby的主基地方向侦察敌人的战术意图。Grubby顺势带兵围剿人族后方赶来支援的落单步兵，将对方的后续部队赶回了基地。Sky在兽族基地外窥伺片刻，见对方基地的防御体系尚未完成，忍不住冲进去开始骚扰，打掉了对手正在建设中的兽栏。先知匆忙赶回，将敌人赶出了老家。而人族再次出动的步兵队伍在酒馆聘请了兽王作为带头大哥，杀向兽族主基地与大法师汇合。双方


不好，中埋伏了，法师快冲出重围


差6点血让他跑了，真衰！


女巫来了，我们暂时先不打女人


民兵兄弟们一定给我顶住，后面有漂亮MM在看着你们！

的第一次基地攻防战就此展开。大法师和兽王两名英雄各自召唤出宠物助阵，将先知追杀得四处奔逃。危急时刻兽族的第二英雄牛头从祭坛中走出，汇合幽灵狼杀向同样脆弱的大法师。在牛头这个超级大肉盾的支援下，攻守之势再次逆转。Sky指挥贫血的步兵四散奔逃，可惜还是被牛头的冲击波击毙一人。在失去步兵队伍的支援下，人族不得不依靠召唤兽展开游斗。双方都指挥自己的主力部队追杀对手贫血的主英雄，兽族的牛头则悄悄躲在树林一侧等待给大法师致命一击。眼看Sky的法师已经贴近了兽族基地边缘，Grubby立刻指挥所有部队围杀大法师。借助兽王的掩护和速度之靴的帮助，大法师成功地冲出重围奔向村中的小桥，而身后的兽族双英雄阴险地一笑，向大法师祭出了连环闪电和冲击波的连环杀……

6点，就差6点血，Grubby差一点就成功地诱杀了Sky的主英雄。如果Grubby此举成功，那么在兵力和英雄的优势下，无论是进行野外狩猎活动，还是杀入对方主基地破坏对方经济，都将在下面的战斗中取得足够的优势积累。可惜就差这6点血，大法师带着重伤逃回。先知和牛头只能在桥头仰天长叹，转身杀向身后拼命掩护的兽王。在隔离板外围观Sky战局的Fans都出了一身冷汗，而Sky则迅速地擦了擦右手。

双方在兽族基地激烈攻防战的同时，人族的基地中两个神秘圣地已经开始全力运转生产兵力，牧师和女巫开始奔向前线支援两名重伤的英雄。Grubby游斗一番后，先知惨遭减速后被围殴成重伤，被迫打开回城卷轴撤退，但事先隐藏在外侧的两只幽灵狼却一直窥伺着Sky法师的去向，见法师脱离了大队保护，立刻从背后冲出一阵撕咬。重伤的大法师郁闷地倒在了血泊中，这时Grubby一侧的比赛区已经开始传出了欢呼。

Grubby的部队回城后立刻补充了药水冲向人族的主基地。兽王知道敌人的猛攻即将来临，在基地稍作修整后，立刻召唤民兵支援战斗，依靠女巫诱杀了一只先期抵达的狼骑兵，然后在村口的桥头堵住了气势汹汹的兽族主力。依靠前方的民兵、召唤出的豪猪和后方源源赶到支援的男女巫，Sky终于顶住了Grubby的猛攻，而大法师也走出祭坛继续做带头大哥。先知只好带着牛头快快撤退，带着部队MF赚经验去先。Sky指挥队伍整理好阵形，顺手杀了一只前来侦察的幽灵狼，奔向刚才没有清理干净的地精商店。Grubby指挥另一只潜入的幽灵狼侦察到人族大军已经离开主基地，在MF的同时放出3只早已准备好的飞龙，从空中展开骚扰，攻击Sky一座建设中的防御塔。迫使Sky大军不得不迅速返回。而兽族大军已经将1点钟方向的分矿扫清，并召来苦工修建分基地，准备用类似第一局的方式，在经济上耗死Sky。


法师流逐渐成型，SKY的危情时刻即将过去


地面不行，就空中骚扰，兽族展开双线作战


空军的对决，正是一物降一物

Sky回身赶走了飞龙，没见到敌人的地面部队出现，意识到对手可能在全力开拓新的根据地。于是大军立刻掉头南下，同样开始清扫6点钟方

向的分矿。还是依靠飞龙的侦察，见到Sky大军南下，Grubby立刻指挥部队尾随追击，法师一马当先，用闪电链抢走了分矿5级野怪的经验，面对Sky部队的反扑立刻回城，同时牛头在临走前一道冲击波击毙男女巫各一名，再次施展Hit and Run的战术。这也是他上一局磨掉Sky法师部队的同样战术。这种战术如果在经济情况良好的条件下，对人族的确有很大的压制力。如果人族的兵力一直无法形成规模，特别是脆弱的法师部队不能成军，那么未来面对地面肉搏力量强劲的兽族部队，将会在战斗中处于非常艰苦的态势。而且此时，Grubby的分基地已经修建了一半……

脱离接触之后，人兽双方都已经清楚了对手的战术意图。不约而同地清扫了附近剩余的野怪，然后整军奔向敌军阵地方向，再一次相遇在桥头。Sky迅速地用龙鹰套牢了敌人的飞龙，同时召唤兽+男女巫的部队一拥而上。Grubby的部队位于桥面，以肉搏兵种为主的部队队形无法充分展开，看着对方数量庞大的女巫部队，先知叹了一口气，再次祭起回城卷轴。

Sky冲过桥头，已经可以望见刚刚落地的兽族部队，立刻展开队形掩杀过去。兽族大军刚刚经历数场战斗，部队健康状况不佳，只能依靠药膏治疗。见到人族大军杀到，牛头立刻打开加速卷轴带领队伍逃离。Sky没有理会敌人建设中的基地，而是不依不饶地继续尾随。兽族的部队皮厚血长，一旦经过治疗恢复健康，战斗将很艰苦。有鉴于此，大法师不停地尾追点杀对手正在治疗的步兵，打散药膏效果。与此同时，兽王派出侦察的豪猪不负众望地发现了1点钟分矿处即将完工的兽族分基地，大法师带领部队放弃追击，回身奔向敌人分矿。


不能救分基地，那么就围城打援吧


自杀蝙蝠出动，这是兽族空军的神风特攻队

Grubby看到桥头附近放哨的龙鹰部队，知道无法从背后偷袭，只得郁闷地杀向人族主基地，敲打外围正开足马力生产的神秘圣地。赶在Sky回城救援之前成功地拆毁了一座神秘圣地，并杀死了刚刚制造出的牧师。


急行军！法师部队终于堵住了兽族的逃亡


战事不利，先知只好再次逃命


强攻！兽族的主基地危急

攻防再次易手，兽族部队在人族英雄配合龙鹰的空地一体化火力打击下狼狈逃窜。却冷不防从暗处冲出3只“神风特攻蝙蝠”，将Sky的龙鹰炸得尸骨无存。但是Sky已经指挥女巫部队从另一条路绕到先知的退路上，堵住了逃亡的兽族大军。于是惨烈的战斗再次展开。闪电链、冲击波，幽灵狼的怒吼响彻寂静的乡间林荫道。无奈兽族的队形不利，在人族的双线夹击下，先知不得不再次启用回城卷轴。

比赛打到这个阶段，Sky已经完全破解并压制住了Grubby的战术。没有让对手成功地建设起分基地，也很好地保护住了脆弱的法师部队，逐渐将法师流打法成型。在人口和兵种构成上都形成了优势。这样的条件下，面对Sky直冲基地的大军，先知不得不忍痛再次率众逃亡，Grubby的主基地陷入毫无部队保护的状态。

权衡利弊之后，Sky放弃了追击敌人的打算，指挥部队冲进了兽族基地深处，先是挨个拆掉了兽族仅有的防御力量——地洞，然后将刚刚生产出来的两只狼骑兵全部轰杀，最后开始集中火力强攻主基地。而Grubby则一不做二不休，同样杀奔Sky的主基地，顶着圣光塔的炮火攻击神秘圣地。这时双方的人口对比是45对36，人族还有4只召唤兽协同作战，火力明显强于敌人。当兽族的主基地在一片火光中轰然崩塌，Grubby才仅仅拆毁一座神秘圣地。更糟糕的是，Grubby正在建设中的分基地被回家救援的Sky再次发现，大军一拥而上把脚手架砸成了废墟。失去了所有后方基地希望的兽族，只能郁闷地打出了“GG”。

这一战是Sky卫冕道路上非常关键、也是最为艰苦的一场战斗。Grubby依靠打了就跑的游击战术已经获得了第一场的胜利，第二场又故伎重施。在开局压制Sky的野外练级，并成功地伏击了Sky的主英雄。不过由于地图偏小，也没有特别复杂的地形，Sky在侦察上一直保持住了主动，没有让Grubby成功地开出分基地。依托主基地良好的建筑布局，顶住了敌人的几次强攻，渡过了艰难的中期阶段。最终在强大的法师部队支持下，击溃了对方。这场战斗中，Sky充分显示了他一贯的坚韧稳定的特点，全局过程中鲜见特别精彩华丽的操作和战术，甚至还有被对手偷袭成功的小失误，但却依赖良好的战略布局和细节操作，一点一点地积累兵力和优势。最终积小胜为大胜，打得Grubby弃家而逃。充分显示了Sky一向朴实稳定的战术风格。在拿下这场艰难的战斗之后，Sky一鼓作气，依靠中盘的TowerRush再次击败Grubby，翻越了卫冕道路上最艰难的一道坎。在裁判的比赛结果记录上签字之后，他兴奋地和场外的我们拥抱在一起。

冠军卫冕之路，到此已然成坦途。P

3D VS NiP 复刻版"世纪大战"!

■电竞中国 Mirrr

发生在2001年CPL冬季锦标赛上的那场"世纪大战",相信骨灰级的玩家都会将其视作永恒的经典而珍藏起来。当时无论是NiP的Potti、HeatoN、ahl还是X3的Miller、Kim、Morgan,日后都成为了CS史上极其重要的人物。不知不觉,五年的时光就这样匆匆消逝,世界发生了太多的变化,CS已经从1.3演变到了1.6……

2006年10月,亚平宁半岛上正在进行着全世界玩家瞩目的有"电子竞技奥林匹克"之称的WCG大赛,当CS项目进行到紧张激烈的1/4决赛时,交战双方是NiP与美国劲旅3D,这不正是当年那场"世纪大战"的复刻版么?相信很多玩家第一时间都会这么想,但仔细看看双方的阵容,就会发现场上的10个人当中,参加过当年那场比赛的只剩下了老将Kim,这又如何称得上是那场比赛的复刻版呢?

让我们回到比赛本身。以NiP目前的阵容来看,队伍充满着激情与活力,zet和ins都是新生代的佼佼者,walle、Robban和SpawN则是以枪法精湛、走位灵活著称的中生代不可或缺的力量;再来看看3D这边,Kim和moto两位老将支撑着整个队伍,他们是场上的指挥官,所有人都必须听从他们的指挥。尤其是Kim,作为X3时代的元老级人物,他是队伍的大脑、队伍的精神支柱。但是有一个问题,Kim的存在势必会对3D整体的场上速度有所拖累,无论是防守还是进攻,这从3D之前参加的多项大赛中就已经表露出来了,这似乎是个很不好的预兆,3D在"年迈"的Kim的带领下能否经得住NiP年轻势力的冲击呢?

赛事的进展证明了这种担心并不是多余的,3D输掉了三局两胜中的第一场比赛,综观这场比赛,3D无论在进攻还是防守中,都犯了同一个毛病,战术一陈不变,丝毫没有创意,这对于奔放的北美选手来说,无疑是灾难。不过还有第二场比赛,3D若想获得WCG三连冠,就要拿出强队的风范,打出气势、打出富有创造性的比赛。

【对阵双方】NiP VS 3D

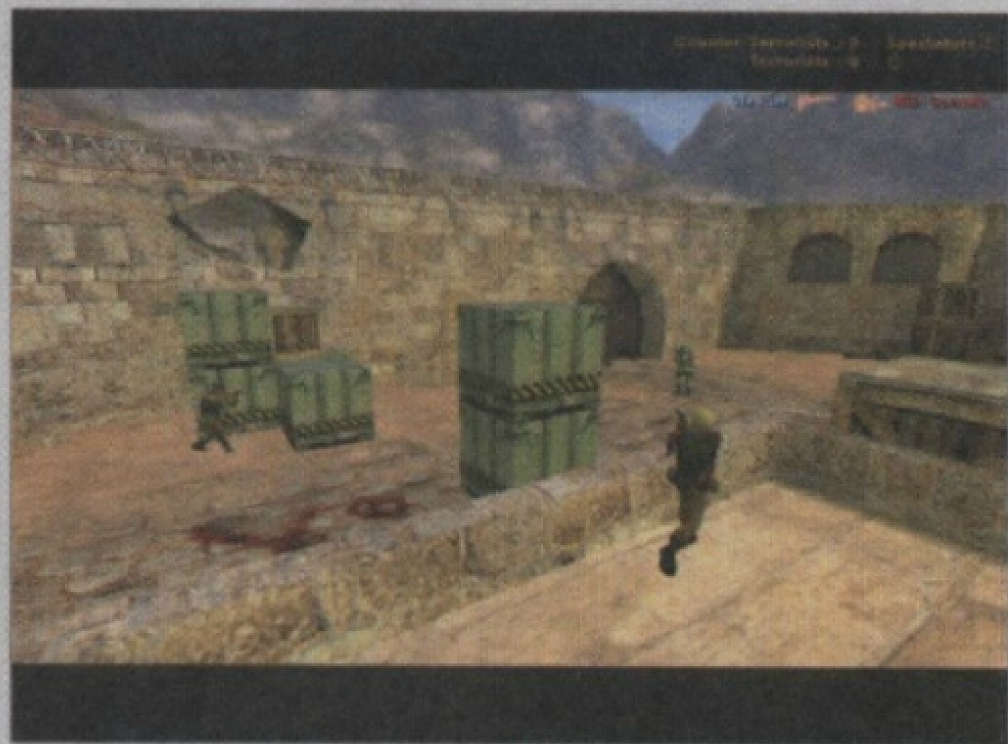
【比赛地图】de_dust2

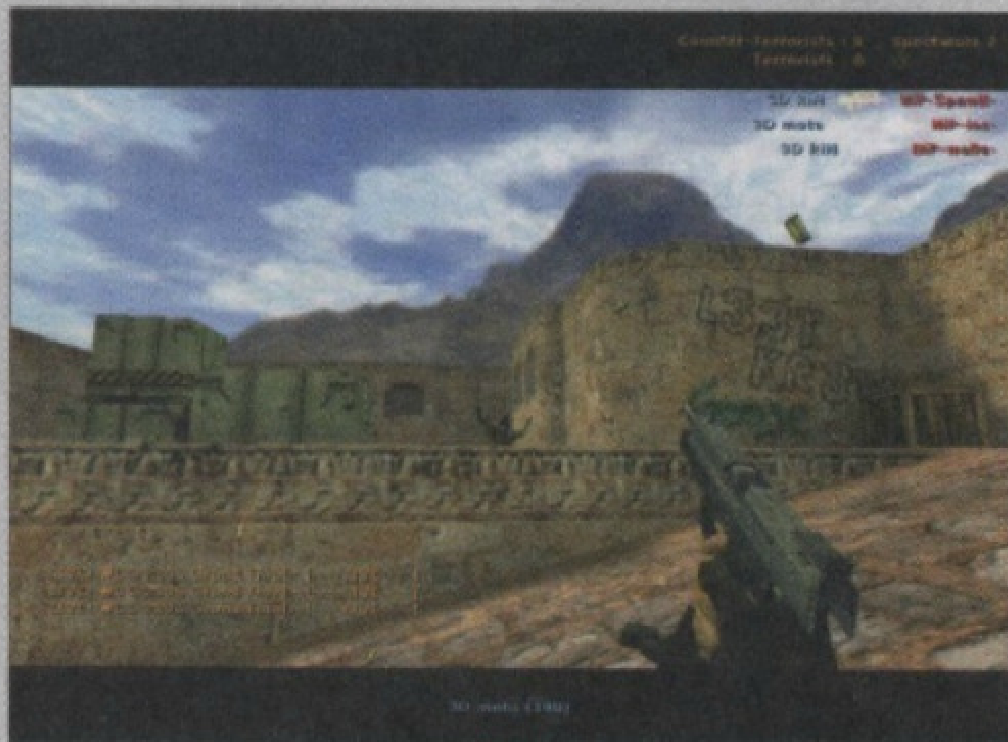
在三局两胜制的比赛规则下,输掉了第一场的3D已经被逼上了绝境。对于连续三年闯进WCG决赛并两次夺冠的他们来说,如果在1/4决赛被淘汰,是完全无法接受的,但是谁又敢保证失利不会降临在他们身上呢?

在dust2这张攻防相对平衡的地图中,想要控制比赛、赢得最终胜利,最重要的莫过于在进攻和防守时的压制。韩国Hacker.Pk很好地向我们诠释了这一点,还记得2005年的WEG大师赛决赛吗?被中国玩家喻为de_dust2不败的wNv.gaming,在面对韩国人的前压式防守时,几乎不堪一击。人们总爱拿CS和足球相比,其实是有一定道理的,足球比赛中,很多教练对于胜利的理念都是:想要取得比赛胜利,做好防守是第一步,只有稳固了后防线,进攻时才敢投入更多的兵力。看看刚刚过去的德国世界杯,意大利队夺得冠军,整个赛事中他们只失了两个球,一个是自己队员的乌龙球、一个是决赛时齐达内的点球,这就更好地为我们强调了防守的重要性。

激烈地你来我往

手枪局的重要性已经不用再多提


图1


图2

了，因为它直接关系着接下来两局的经济状况，对于CT方更为重要。3D首先扮演防守方。比赛一开始3D采取了前压式的防守策略，除volcano外，其他队员在队长Kim扔出的烟雾弹掩护下从中门直接rush到了T家门口（图1），而NiP似乎对此早有对策，5个人一起迅速地rush到B点，由于3D在B点只保留了volcano，所以NiP很轻松地就突破成功，并顺利布下了C4。但是他们忽视了布雷后的相互掩护，都急于寻找Camp地点，以至于Kim和so分别上演了精彩的frag秀，在这过程中，NiP的队员都犯了些"小小"错误，而3D就是抓住了这小小的错误，轻松拿下手枪局，也为自己的上半场比赛开了个好头。

丢掉手枪局的NiP在第二局中采用了1-4的进攻策略，而在本场比赛中，无论经济局还是步枪局都被双方多次采用。ins一个人来到B区骚扰，其他队员全部集中在中路摸点；3D方面，so、Kim和moto则来到A门处前压，以防止进攻方在第一时间rush。在进行了一段时间摸点和等待后，ins与队友在小道处汇合并集体rush上A点平台，乱枪中walle做掉so布下C4。此后3D虽然凭借枪械上的优势取得了胜利，但由于NiP成功布下了C4，在游戏中每人赚得800美元，第三局NiP可以购买步枪了。

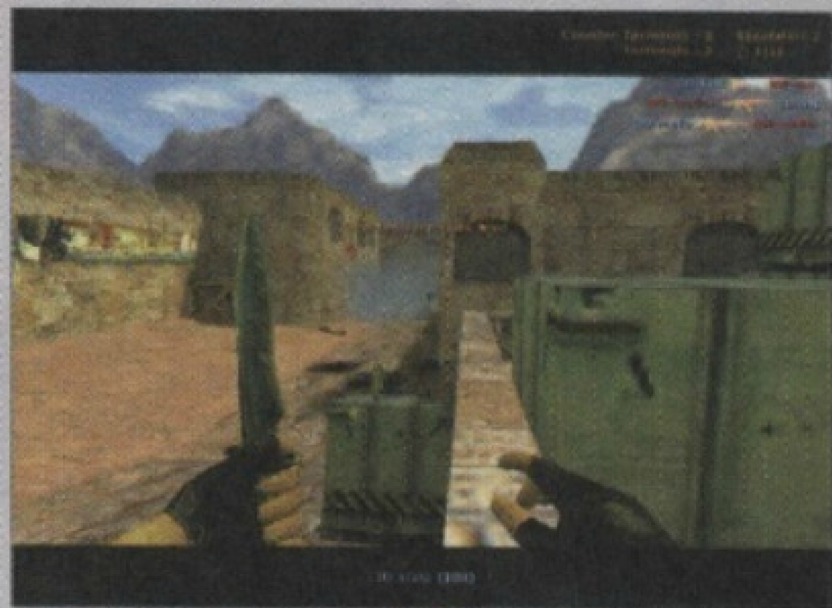
随着经济的好转，NiP在接下来的比赛中发挥得十分出色，walle和Robban的状态也令对手胆寒。第一个步枪局中，面对着经济好转的NiP，3D丝毫不敢怠慢，volcano、Kim和sievers来到B点防守，而NiP似乎也在配合，除zet在中路摸点外，其他4人都来到B点，等待进攻号角的吹响。zet成为了这局的"关键先生"，随着NiP在B点开始进攻，zet已经顺着小道摸到了A点平台，并将准备赶去B点支援的moto做掉，随后迅速回撤到中路，这个时候so又成了他的枪下游魂（图2），只顾回防的so显然没有意识到狡猾的zet已经在等待猎物了。zet一人便切断了3D的中枢神经，使得NiP在局部上形成了以多打少的局面，很顺利地扳回一局。双方就这样在精彩的对攻战中，你一局我一局地较量，比赛一直打到了5：5。

3D的一枝独秀

当观众都期待双方继续为大家上演精彩好戏的时候，最不愿意看到的一幕出现了，比赛成了一边倒，3D突然有如神助似地指哪打哪，而NiP完全被对手打得晕头转向，无论中路突破rush还是B区中路齐攻，都频频受阻（图3），上半场比赛最终被定格在10：5。作为场上的大脑，3D的指挥官Kim在这期间充分体现了自己的价值，多次上演个人"show time"（图4），其他队员也都很好地完成了任务，moto多次偷袭成功就是战术运用得当的表现。显然3D赛前针对NiP的战术体系作了很细致的研究，并制订了相应的防守战术，获得如此大的优势也就不足为奇了。


图3

NiP的问题则体现在比赛中过于保守、队员之间缺乏有效的支援、队伍的阵形拉得很大、进攻时不够果断，导致经常被对手偷袭。要想在下半场一改颓势，必须在防守中做到"人人心中有个他"，也就是无论在什么地点，都要想到其他队员的位置，要在出现险情的第一时间进行有效的保护，不能留给进攻方太多的时间和空间。否则一旦进攻方布下C4成功卡位，再想追回来就将是一件很难的事了。


图4

精彩依旧的开局阶段

下半场比赛一开始，NiP采取的防守阵型是4-1，Robban一人在B点防守，其他4人集中在小道附近，而3D则把重兵囤积到了A大道，Kim一个人在小道，一边监视中路一边等待和队伍同时发起进攻。当3D其他队员开始rush大道的时候，身背C4的so却落在了后面。由于C4被丢在A门


图5


图6

外，当他回去捡起来时已经晚了，rush的队员瞬间被秒杀，而他和Kim也因为犹豫而被干掉。

第二局3D选择了慢打小道，so的glock在本局中有着不错的发挥，连续做掉ins和SpawN（图5），最终获得胜利的还是NiP，但so的出色发挥已经对NiP队员提了个醒，要时刻提防这个有着东方人面孔的神枪手。由于连续两局没有购买装备并在第二局收获了两个frag，第三局so已经可以购买AWP了。开局so便通过T基地的狙击点干掉了walle（图6），随后3D将进攻重心放在了A大道，并成功rush上平台布下C4，so再次用AWP做掉了SpawN，为3D本局的胜利扫清了障碍。无奈的Robban眼看着队友瞬间被3D秒杀，只能选择保住那把珍贵的M4。扳回一局的3D士气大阵，NiP则选择ECO，所以在接下来的第四局中3D同样没有给NiP机会，so的AWP依然犀利，很顺利就将比分扳平了。

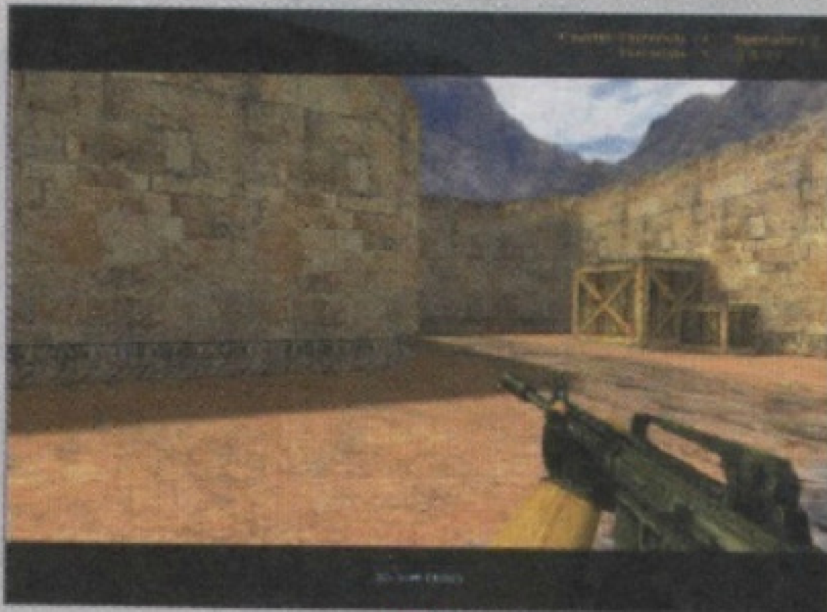
跌宕起伏的中盘较量

和上半场打成5：5以后的情形一样，下半场双方打成2：2后，场上本来十分均衡的场面又变成了一边倒，只不过这次换成了瑞典人发飚。下半场NiP的防守阵型基本遵循了传统的"2-3"体系，只不过在具体人员位置上灵活变化，有时是zet和walle在B点


图7

进行防守（图7），有时则变成了ins和SpawN。A点的防守队员通常会选择前压到A门附近，以便第一时间给予对手重创，防守B区时，协防中路的队员多次从中门直接突破至B一层（图8）。这样给对手迂回的空间就更少了，3D很多时候都被这样的阵型压得喘不过气来。

但此时陷入困境的3D却没有及时根据场上的形势而改变自己的战术，依然死板地套用一个进攻方式，moto一人B点骚扰然后转至B一层，其他3人则在A点做文章，Kim更多时候会出现在中路，然后A点的队员会合到A门


图8

或小道进行rush。对此早有防备的NiP当然不会给对手任何喘息机会，接二连三地做掉美国人，狠狠地扇了3D场上指挥官一个大嘴巴。

惊心动魄的收官之战

比赛就这样在NiP的掌控下一直打到了第10局，NiP暂时以8：2领先。3D如果再继续输下去，上半场打下的基础就将白白浪费，甚至会输掉整场比赛。关键的第11局，3D在没有预兆的情况下复活了，虽然采用了老战术，但因为个别队员的灵光一现，他们又看到了曙光。Moto一个人来到B点进行骚扰，这个套路其实效果并不好——当moto摸到中路的时候，被从中路前压的walle干掉，而此时3D依然犯着进攻拖沓的毛病（这个毛病上半场NiP也犯过），被对方连续拿分。此时站出来却是看起来很温柔的volcano和sievers。volcano和so一起上小道吸引了SpawN的火力，埋伏在A坑附近的sievers轻松干掉SpawN，而在小道的较量中volcano发挥了巨大的作用，他连续秒杀Robban和ins，帮助3D成功占领A点平台并布下C4，此时NiP仅存的walle看到队友一一死掉，也丧失了信心，在一层倒在了Kim的枪口下。

收获信心的3D一鼓作气拿下了后面的两局比赛，将比分变为8：5，总比分上他们已经拿到了赛点，最后两局比赛只要拿下一局即可获胜，并将与对方进行第三张地图的较量，也为自己赢得WCG三连冠留下希望。但3D却在最关键的第14局犯了不可饶恕的错误，防守方NiP该局进行ECO，3D本来占据非常有利的局面，结果Kim因为漫不经心被walle用沙鹰爆头（图9），walle随即捡起了Kim的AK——这把AK成了所有3D队员心中的痛。walle最后时刻1挑3成功（图10），将比分变为9：5，最重要的是这局失利严重挫伤了3D队员的士气，比赛被无情地拖入了加时……

一鼓作气，再而衰，三而竭。3D就这样被对手击败了。一次个人失误造成全队整个赛事的失利，队长Kim应该为此深深自责，虽然失败不是一个人的错，但他必须承担更大的责任。场上形势不利、战术不得当的时候，为什么没有相应地作出调整？在对手的ECO局，又是自己的漫不经心使全队受阻，看来Kim真的老了，或许他的瞄准技术还是优秀的，或许他的经验还是丰富的，或许他应该向Ksharp和Potti学学，离开可能是个不错的选择…… P

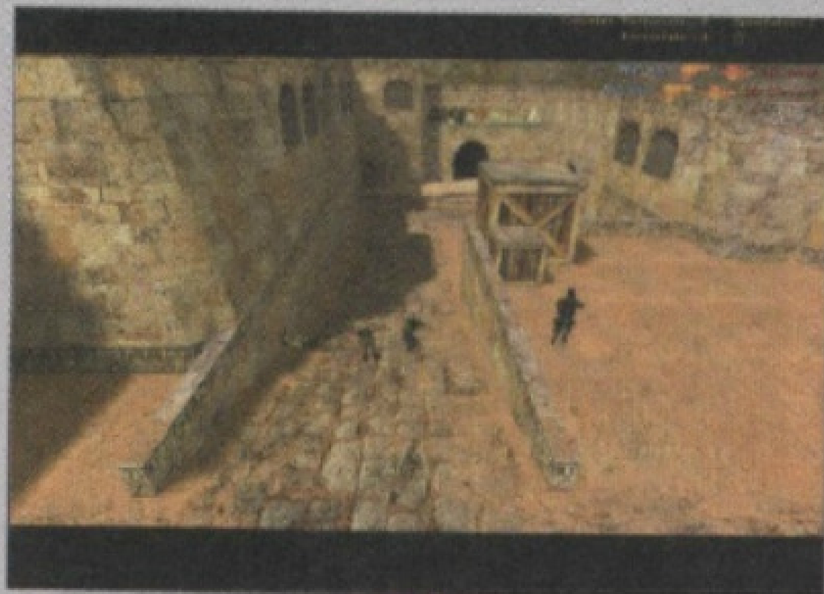

图9


图10



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

慢手玩家之魔兽奇招制胜

■云南 杨权

本人天生一双慢手，被一个用人族的小子踩翻了无数次。于是我跟他打赌两天之后一定能赢他，这小子不信，但两天后，我费尽心思研究出了一个战术——不死族首发地精修补匠。决战那天，我运用这个古怪的战术终于战胜了他，长舒了心中一口闷气。

今天我要介绍给大家的正是这个战术。但在这之前，我们还是先来了解1.07版之前的一个古老战术——食尸鬼速攻。也就是双地穴暴食尸鬼，在第一个夜晚攻打对手基地。其战术思想十分简单，就是看中了不死族不用生产专门采木的农民，可把前期的钱全部用来生产食尸鬼的特点。但在当时，它的实际效果并不理想，前期那一点兵力优势，很容易被对手的基地优势所平衡。进入TFT的时代，又有人重新发掘了这个战术。他们用兽王、火焰领主或黑暗游侠来配合食尸鬼快攻对手。为了最大限度扩张前期兵力，还有人想出了卖回城、回收祭坛、回收商店的办法。



图3



图4

这是个很有魄力的战术，但我发现它只适合于对付人族（呵呵，正中下怀）。因为恶魔猎手、小精灵、地洞、巫妖都是克制这个战术的有效单位。目前，这个战术已具备了相当的攻击力。但我在战网上尝试运用时，尽管能打对手一个措手不及，但遇到一些强手时还是会被击败。所以这个战术还是需要改进！可是怎么改进呢？这个时候我想到了一个几乎被人遗忘了的英雄，没错，就是地精修补匠（图1）。现在让我们来看一下地精修补匠的优点：1级的口袋工厂技能，能在40秒内持续生产7个人造地精。每个人造地精拥有80点生命和12～14点攻击，而且人造地精在死亡时都会自爆，造成30点片性伤害。此战术的决战时间一般持续一分半钟。这段时间地精修补匠至少可丢下两个口袋工厂，也就是至少能生产14个人造地精。这简直就是人族民兵的噩梦，14颗小型炸弹的片性杀伤，几乎可杀死对手全部的民兵（图2）。而同样在这一段时间里，兽王可召唤5只豪猪，火焰领主可召唤3个火人。这些召唤生物一旦操作不慎，很容易被对方打掉。对我们慢手玩家来说，它们的价值是绝对比不上14个人造地精的。黑暗游侠比起前两者来似乎更有潜力，但她并不能保证可持续性地制造骷髅傀儡，并且骷髅傀儡的价值也比不上人造地精。相比较来看，地精修补匠才是执行这个战术的最佳英雄。



图1

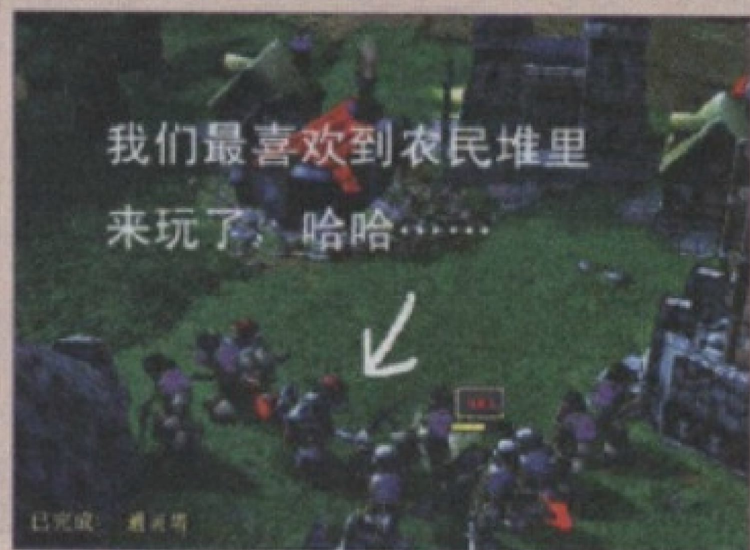


图2

下面就来说一下这个战术的具体打法。建筑顺序：地穴→通灵塔→祭坛→通灵塔。当有了两个食尸鬼时放下商店，当有4～5个食尸鬼时放下第二个地穴。不要升级主基地，省着钱出兵，也不必回收祭坛和商店。生产出来的第一个食尸鬼出去探路，顺路到酒馆招募地精修补匠。英雄一出来就回家卖回程，买骷髅仗。如果你忙得过来的话就去MF一处怪物。等到天黑之后，你拥有10个以上食尸鬼时，大部队就可向对手的基地进发了。家里要不停地生产食尸鬼赶往前线。到了人族家里，马上摆下一个口袋工厂，然后你就可在他家里肆虐了（图3）。但要记住，不要贸然冲进去杀农民。因为人族的建筑基本上都是只留一个口，等你进去他就变民兵包围你。你要做的就是在外面打他的建

筑。如果他建了商店，就优先打掉它，其次就选择打他的兵营，住房。至于圣塔，你可不用理会，只要别让它打到你的英雄就可以了。这时对手在外面MF的部队会回救，他一定会召民兵和你拼死一战。这时你要把部队后退一点，整理一下阵型再和他决战，目的是不被他的民兵包围（图4）。

也许对手抵挡住了你的进攻，但你不用担心，只要暂时撤退，他在决战中已损失了很多农民。这时你要马上升级基地，为的是可升级蜘蛛的蛛网技能，防止他出空中部队。目前为止，你的经济一直运转正常，你可马上再集结起一股部队，而他却必须用钱来补充农民数量。当你把部队再次开到他家时，胜负的悬念也结束了。用这个战术需要注意：它只适用于TurtleRock、TwistedMeadows这种小型地图，当然还要有酒馆。当你的地精修补匠到达2级时，不要升级火箭，而应该升级工程学。火箭的杀伤力太低，没有必要把宝贵的魔法消耗在它上面。

你会发现，用这个战术打败一个APM160的对手是一件轻松的事情，但同时，你也不能对同一个人施展两次。它只是一个出奇制胜的战术，与蜘蛛流那种全适应战术完全不同。也许你会有点失望，但我却把这两种战术看作取胜的两种途径，一种用飞快的操作击败对手，一种用诡变的智慧击败对手。作为一个玩家，你会喜欢哪种途径呢？在我看来，运用智慧击败对手，应该是一件更有趣的事情！呵呵，也许你会笑话我是吃不到葡萄的狐狸。对此我没有意见，因为事实摆在面前，我只是一个慢手流玩家而已。P

实况足球任意球详解

■四川 秦国强

实况足球对战中，若遇到实力相当的对手，往往更注重比拼各自的防守，所以相持阶段很难攻破对方的大门，这时任意球往往可起到一锤定音的作用。PES5和PES6的直接任意球操作相同，只是在命中率上有细微差别。如6代中不加左右弧线情况的偏向较5代要小些，以及禁区前沿间接任意球射门被削弱，命中率降低。

姓名	国籍	任意球精度	弧度	射门力量	惯用脚	姿势
中村俊辅	日本	90	92	84	左	4
米哈伊洛维奇	塞黑	95	96	92	左	6
雷科巴	乌拉圭	89	95	93	左	4
范德法特	荷兰	86	88	85	左	1
阿德里亚诺	巴西	85	84	99	左	8
贝卡洛斯	巴西	85	91	98	左	3
P.儒尼尼奥	巴西	99	94	85	右	10
罗纳尔迪尼奥	巴西	81	85	84	右	9
贝克汉姆	英格兰	94	98	88	右	5
兰帕德	英格兰	87	83	92	右	8
杰拉德	英格兰	82	75	96	右	1
托蒂	意大利	89	85	91	右	8
皮耶罗	意大利	90	91	78	右	10
皮尔洛	意大利	96	95	83	右	10
斯奈德	荷兰	88	92	85	右	1
内德维德	捷克	82	78	93	右	8
代斯勒	德国	90	92	84	右	1
施奈德	德国	85	84	80	右	1
尼哈特	土耳其	87	87	91	右	1
亨利	法国	89	88	94	右	7
哈维	西班牙	82	81	76	右	2
C.罗纳尔多	葡萄牙	80	82	90	右	1
德科	葡萄牙	86	82	86	右	1
菲戈	葡萄牙	90	92	87	右	2
穆图	罗马尼亚	87	85	84	右	1
里克尔梅	阿根廷	85	87	84	右	2

图1：适合主罚任意球的球员

状态	红色向上箭头	黄色右上箭头	蓝色右箭头	紫色右下箭头	黄色十字	灰色向下箭头
任意球精度	+9%	+4.8%	−6%	−12%	−18%	−4.8%
旋转弧度	+9%	+4.8%	−4.8%	−12%	−18%	−4.8%
射门力量	+12%	+6%	−6%	−12%	−18%	−6%

图2：状态对任意球的影响

1.任意球数值解释

任意球精度很容易理解，即打中门框的命中率，数值越高则任意球精度越高，电脑自动对皮球的轨迹修正越多，进球几率越大。旋转弧度决定了皮球飞行的路线，主要分为左右旋转和下坠两种。左右旋转是为了拉出守门员的防守空档，而下坠（即落叶球）是为了有效地绕过人墙。对于25码内的任意球，一些任意球精度高但弧度低的球员很难在过了人墙后对门将造成威胁。

射门力量也很容易理解，但有一点需要说明，在PES6中，并不是射门力量越大越好。在离球门距离较近时，射门力量大的球员可用直接轰门的方式，成功率高于力量小的球员，但在其他情况下，则应该根据远近选择适当射门力量的球员。

2.普通罚球的方法

不带左右旋转的任意球

所谓不带左右旋转的任意球，就是在罚球中，除了用↑和↓加力和减力外，不按左右方向键。由于皮球不带旋转，所以守门员对于这种任意球的判断还是较容易的。在罚这种球时，角度的选择至关重要，也可以说这种射门方式只有打出死角才有进球的可能性。由于不带左右旋转，力量就是进球的关键，正是如此，这种罚球很适合力量型球员（特别是罚球姿势为8）如兰帕德、托蒂、内德维德等。在选位方面，由于要打入死角（图3），所以只能选择站有人墙的一边，同时要观察人墙的身高，看是否存在空档（图4），特别是当人墙中有矮个子球员时，可从他们下手（图5）。因为大力射门时，皮球飞行速度快，下坠的时间有限，所以利用防守中的人墙空档可增加罚球的成功率。绕过人墙后，皮球的目标应是人墙这一侧门柱稍微靠里一点，考虑到力量型球员大多具有外脚背技能（图6），即



图3



图4



图5



图6



图7

距离＼力量	90~92	93~95	96~98
24m	50%~55%	50%	45%~50%
26m	55%	50%~55%	50%
28m	55%~60%	55%	50%~55%
30m	60%	55%~60%	55%

图8



图9

距离	方向键	力量	触球后的按键
16~18m	↓	45%	×
19~21m	↓	45%~50%	×
22~24m	↑	50%~55%	△
25~27m	↑	55%~60%	△

图10

使不按左右方向，皮球往往会击中门柱或擦着门柱飞出（图7）。在选好罚球方向后，就需要控制罚球力量和皮球下坠。考虑到时间，此种罚球方式适合24~30米的距离（图8）。

由于守门员扑的是有人墙站位一边，在鱼跃扑球的过程中会有身体下坠的过程，所以打靠横梁与门柱的直角交点位置更容易进球，而△键较×键或↓的下坠度更强，当力量槽小于50%，推荐在触球一刹那按×或↓让球下坠，而力量大于50%时，使用△。不同的是，△键的使用不是在触球的一刹那，而是皮球将要飞过人墙的瞬间，这个时间段不好掌握（按早了，过不到人墙，按迟了，球坠不下来），需要通过练习来提高手感（图9）。除了要考眼力外，玩家自己要多熟悉皮球飞行的过程，从而大体估算出一个按键时间点。

带左右旋转的任意球

相对于不带左右旋转的任意球，带左右旋转的任意球有两点需要注意：一是考虑到皮球带有弧度，射门前要根据远近调整射门的目标点，一般来说，离近门柱的距离和距离球门的距离成正比；二是皮球在空中的飞行轨迹变长，所以需要相应加大射门的力量（图10）。

（表格说明：方向键为↑或↓加←或→的组合键，×和△的选择请见前文说明）。

3.任意球的防守技巧

大多数人在防守任意球时，仅仅局限于控制人墙起跳与前冲，其实不然，让守门员提前移动是另一种更有效的防守任意球的方法。在对方球员开出任意球的同时按△（图11），门将就会提前向人墙方向移动，扑出球的几率大大增加，当然那些角度极刁的球除外。还有一个方法也可有效地阻止任意球地直接破门，安排一个防守球员站在人墙这一侧的门柱旁，因为PES6中防守球员会自动附加防守动作，所以这名防守球员会辅助守门员挡出那些角度刁钻的任意球（此球员不能太矮了）。这样安排虽然很有效，但有一个问题是必须要考虑，是否每个玩家都会以一种友好的方式等你安排好后点门柱站位的防守球员才开始罚球？或许有人会说，你让守门员提前移动，那我就朝着守门员另一侧射，但这样需要改变罚球球员的方向，而你的目标点直接暴露了你的意图，对手只要不按△，那么守门员就能轻易将球拿下。

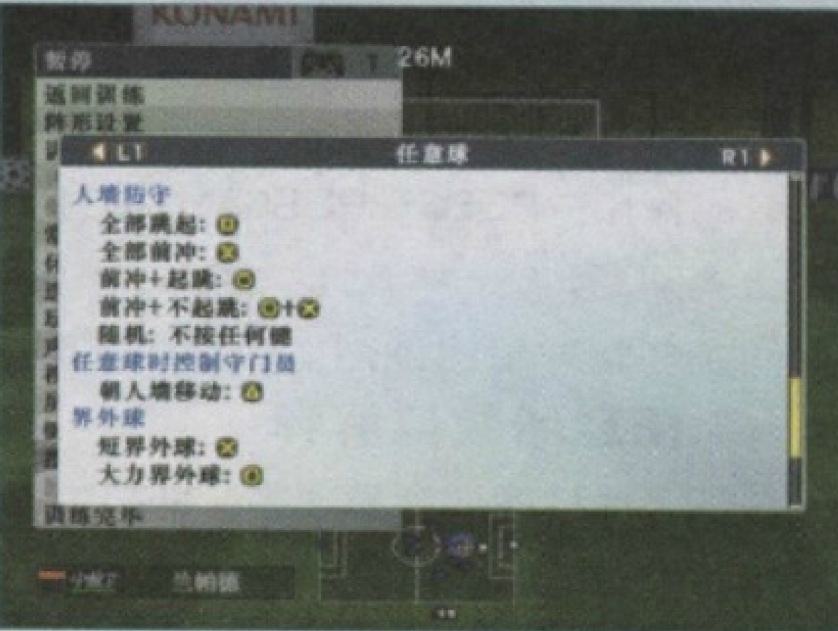


图11

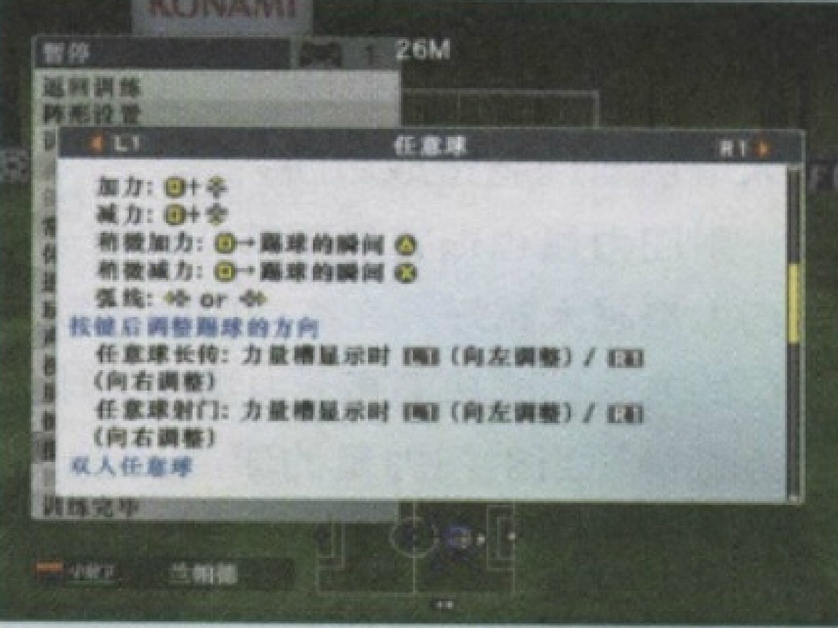


图12

4.进阶罚球的方法

兵法中常常提到“声东击西”，就是要让对手捉摸不透出其不意，作为玩家，你是否想过把这一计策用于实况中去罚任意球呢？不知大家是否注意到游戏操作一览中的任意球操作中的这一条：按键后调整踢球方向（出现力量槽后L1=向左调整/R1=向右调整）（图12）。这句话又是什么意思呢？所谓按键后调整踢球的方向是相对于按键前调整而言。按键前调整方向就是用方向键调整目标点的位置，但这种意图太过明显，对手防守起来很轻松，而按键后调整则是利用突变性达到欺骗对手的目的（图13、14）。**按键后调整的具体操作为：**在出现力量槽后按L1（向左调整）或R1（向右调整），按键时间大致等同于按键前调整方向键一次性调整目标点的时间。需要注意的是，由于按键后调整看不到目标点，所以对射门精度会产生不小的影响，要求玩家有较好的手感和观察能力，控制好按L1或R1的时间，才能提高进球的成功率。



图13



图14

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《战地2142》（Battlefield 2142）补丁集

包含v1.01升级档光盘补丁、兵力值数量补丁、支援兵兵种补丁、特种兵兵种补丁、狙击手兵种补丁、反载具兵种补丁、兵种还原补丁、BOT数量补丁、简体中文版切换器、繁体中文版切换器、英文版切换器、单机游戏补丁、光盘补丁

《战锤40K——黑暗十字军》（Warhammer 40K Dawn of WAR-Dark Crusade）游侠论坛精华补丁集

（包含游侠论坛战地全系列区的全部精华，内含修改器合集、数款实用补丁）（感谢游侠论坛版主绝望的凯撒和论坛众多网友提供及制作）

《战地2142》（Battlefield 2142）游侠论坛精华补丁集

本精华集包含了游侠论坛“战地”全系列区的全部精华，内含1款修改器、数款实用补丁

《战锤40K——黑暗十字军》（Warhammer 40K:Dawn of WAR-Dark Crusade）语言增强MOD包

《战锤40K——黑暗十字军》（Warhammer 40K:Dawn of WAR-Dark Crusade）修改器合集

《战地2142》（Battlefield 2142）v1.01无限弹药修改器

《极品飞车——生死卡本谷》（Need for Speed Carbon）光盘补丁

《帝国时代III——酋长》（Age of Empires III:The WarChiefs）游侠官方简繁英3种语言汉化包

《帝国时代III——酋长》（Age of Empires III:The WarChiefs）光盘补丁

《职业进化足球6》（Pro Evolution Soccer 6）光盘补丁

《哥特王朝3》（Gothic 3）v1.1升级档补丁（附带属性修改器1款）

《动物园大亨2——狂热海族》（Zoo Tycoon 2:Marine Mania）光盘补丁

《秘洞回声》（Echo Secrets of the Lost Cavern）光盘补丁

《哥特王朝3》（Gothic 3）光盘补丁

《英雄连》（Company of Heroes）光盘补丁（附带属性修改器2款）

《疯狂主妇》（Desperate Housewives）光盘补丁（附带属性修改器1款）

《模拟人生2——宠物》（The Sims 2:Expansion Pets）光盘补丁（附带属性修改器1款）

《足球经理2007》（Football Manager 2007）光盘补丁

问题交流 《掠食者》 客座专家：fly

问：我是个有点粗心大意的玩家。进行游戏时，往往会被卡住，《掠食者》这款游戏不错，不想因为自己的粗心而卡关，有什么小窍门？

答：卡关时你不妨多留意一下四周，是不是有重力装置、重力开关、小随意门或太阳图腾标志等，其实在游戏过程中，这些小细节也是十分有趣的，所以还是要多多观察一下才好。

问：在游戏中有4道需要输入密码才能开启的门，有人知道都是什么密码么？

答：其实很多地方都有提示密码，像那个在地上用血画的。这4道门的密码依次是1623、2724、0634、2432。

问：看到魔方的蓝光么？那里要怎么才能过关？

答：魔方的四面分别安有重力装置，也就是蓝灯的部分，仔细看蓝柱光，那些蓝光是顺重力向下流的，射击重力装置使魔方翻滚，每次达到正确方向时，魔方蓝光会向下流，并流到其中一个重力装置上，如此类推，使蓝光接通魔方内所有重力装置即可。其实，简单地说，就是要让方块顺着轨道滑行，只要每次打它要滑过去的对应方向的重力装置就可以了。

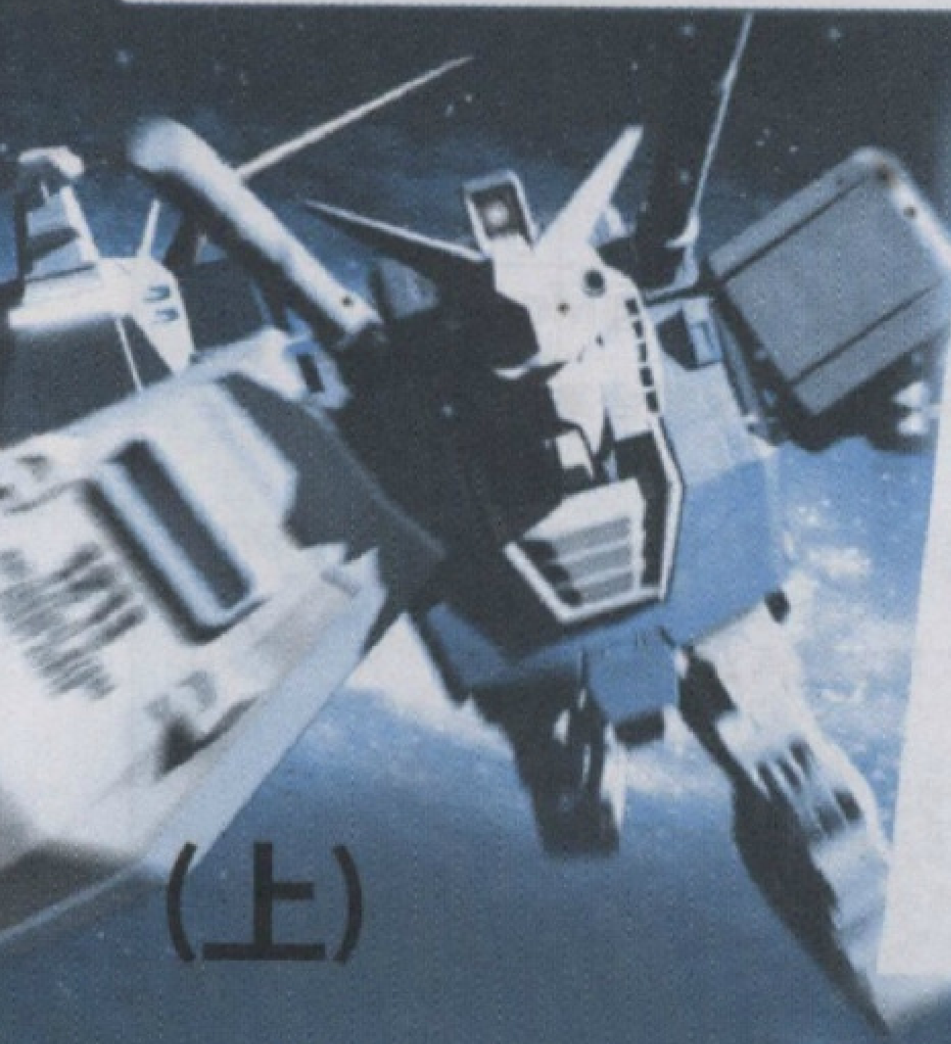
问：关于最终Boss战，有什么好方法，大家共享一下吧。

答：第4场对Sphere，也就是最终Boss，我的打法是：一开始，当Boss在玻璃球里时，用灵魂状态，用弓射，这时玻璃会变白，再回到肉体，用枪来攻击变白的玻璃，以此类推，直到玻璃被完全打碎，Boss也就会现身了。Boss出来后，是个空旷的场地，这时要立即按四周3块石头的按钮，会有“暗器”射出，等Boss靠近时会攻击它，把Boss的防护盾打爆，这时就要抓紧时机对它进行猛烈攻击了。注意，Boss的攻击威力巨大，一定要注意技巧，适时躲避。

林晓： 高达——现在叫做敢达了（真够别扭的，顺便说一句，我至今仍然不能管机器猫叫哆啦A梦），能不能在年底的网络游戏世界中杀出一片天地，就看众Fans的狂热度了。以《机动战士敢达》当中U.C.0079-0080年“一年战争”为背景的敢达在线（简称GNO），又给游戏小说作者们开辟了新战场。于是，就有了这篇《DAY5》。小说作者是敢达在线中的狂热玩家；一名联邦少尉。小说融合了游戏的几大特色，包括军团制度、NT觉醒、敌我舰船的型号以及补给舰护卫任务的选材，同时也忠实于原著的主题：NT的觉醒与新人类的诞生，都是为了让人们更好地沟通，彼此理解，从而避免战争，远离死亡。

小说分上下两部分连载。

■北京 文舟



DAY5 (上)

第5日。

不再仰望星空，而是俯视着地球。

从喉管发出噩梦般的抽咽声，盖迪惊醒了，凝望着死寂的宇宙空间。整个SIDE4宙域一片漆黑，只有一个蓝色的梦幻星球浮动于视野。他吃力地动了下脖子，脸却撞在透明的钢化玻璃上。渐渐地，他意识到自己是趴在驾驶舱的舷窗上，整个身体都贴在上面。有引力，这说明正在飘向地球。将他从昏迷中唤醒的是联络机里的噪声，沙沙声伴随着扭曲的信号音传入耳孔，但是还来不及听清便沉寂了。

“中尉？大家？”他含糊不清地喊了几句，没有回音。这是一台飘浮于宇宙中的小型舰体，自己为什么会在这里？有东西在舰体后面轻轻撞了一下，让整个舰身缓缓荡漾开来旋转了180度，也让他的瞳孔收缩了。是半截MS的残骸，他打了个冷战，成千上万、大大小小的船体碎片飘荡着，列布于宇宙空间，当中是一个黑乎乎的、巨大而残破的轮廓。联邦所拥有的哥伦布级大型补给舰，在炮火和爆炸的蹂躏下只留有黑漆漆的构架而已。

没错，他想起来了，罗中将命令他们第三补给大队不惜代价支援正在SIDE4作战的前沿部队。3月1日，吉恩军突然发起了名为第一次降下作战的战役，对旧莫斯科地区的联邦军进行压制。从那时开始，运载MS突破大气层的HLV圆球便不分日夜往下落，从里面钻出名为“扎古”的军绿色机动战士，手里拿着机关枪横冲直撞，曾经诞生过伟大奇迹的地方，如今再度一片火海。

事出突然，联邦军一败涂地。战局的惨烈使得战区司令那俄国佬简直失去了理性：“韩存广将军率领的联邦改革军团正在上空的SIDE4宙域进行阻止敌军进一步利用HLV空降的艰苦作战，补给能不能顺利送达，将关乎整个莫斯科保卫战的成败。你们必须做到！要是搞砸了，你们补给队一辈子都赔不起！”

这重要的消息却走漏了。

补给舰队刚刚进入SIDE4，一架银白色的高机动扎古Ⅱ带着数支小队就像是劫道的匪徒等候在卫星轨道上，向他们疯狂轰炸。吉恩军的士兵都是宇宙里出生的，所使用的机体也非常适合宇宙战。那银白色的对手，他真的很想知道那个人是谁。母舰猛烈而密集的炮火被那家伙轻松闪过，他轻灵的飞行姿态就像是漏网的小鸟，攻击的时候却像是一头凶狠的白熊。母舰即将爆炸的最后关头，舰长将他推进了这个备用的小型补给舰，发射了出去。

补给的机体！

他出了一身冷汗，舰长最后的嘱托再次在耳边响起：“最重要的几台新机体，一定要送到韩存广将军的手里。这关系到我们补给部队的面子，拜托了！”

不是迷惘的时候，他就像是被针扎了一样弹起来，手在舱顶一按，轻盈地坐回驾驶位上。打开电源，机体一切正常，附着在机体下面的补给舱也完好无损。他看了看时间，现在是中午12点，已经昏迷了5个钟头。若有若无的重力感引起了他的注意，他下意识察觉到，他和所有的残骸正一起坠向地球的引力圈，必须立刻逃离这里！

补给舰的推进器平稳地喷射出火焰，躲避着不断飘来的残骸碎片。不断有穿着联邦军服的尸体飘过，他有些想哭，但是拼命忍着不让自己哭出来。吉恩军不收留战俘，补给大队300多名军士都在爆炸中身亡。很快，他们的尸体就将和这些碎片一起进入大气层的引力

圈，然后在坠落的过程中燃烧殆尽。

经过母舰残骸的一刹那，他真想放大声叫喊，看看还有没有人活着，但他知道没有。从黑漆漆的洞口看进去什么也看不到。宇宙是一个残酷的地方，只要受到一点伤害，就几乎没有生存的希望了。或许现在逃回地面基地，重新请求支援才是正确的选择，但他几乎不愿意那样去想。

补给队的面子，是比勋章更加值得信赖的荣耀。第三大队从未因为任何原因延误过任何一次补给任务，即便只剩下一个人。为了这个，他一定要活下去，把新机体送至韩存广将军手中。

还有，叛徒。

那个人一定是罗中将身边的人，他必须完成任务活着回去，将那个人揪出来。

他打开ECM发报机和米诺夫粒子发射器，干扰消失了，联络机里再次响起一个口干舌燥的呼叫声，"第三补给大队，第三补给大队，这里是联邦改革军团，请回答。"

"这里是第三补给大队，我是盖迪。"他按下了通话键，"6小时后请到E区东部接受补给。"

"太好了，终于联络上了！"联络机里传来了欢呼，"都以为第三大队完蛋了。"

"完蛋吗？绝不会在今天。"他没好气地结束了通话。通讯时间越长，就越容易被吉恩军截获。联络机，他从没如此讨厌过这东西。难道人类除没了这玩意就无法沟通么？他讨厌对方不经意间流露出的语气，尽管知道对方是无意的，还是很生气。如果对方的通讯员不是女人，他一定会在悲怆的驱使下破口大骂。

迅速戴上头盔，太空服压力正常，温控正常。他看了下定位器，距离E区并不算很远，但他的时间却不多。5分钟，他必须在5分钟内离开这里。吉恩军虽然在母舰爆炸前离开了这片区域，但他们一定不会走远，八成还会在前面的某处等着他，他们只不过是担心离得太近被吸入引力圈罢了。何况，还有叛徒的存在。

补给舰小心翼翼地偏开15度，躲避迎头撞来的碎片。盖迪轻轻拉了一下操纵杆，机头却咚的一声撞在另一块飘浮物上。他的手心全是冷汗，手套里湿乎乎的只有自己知道。就和他想的一样，米诺夫粒子发射器所对应的雷达上出现了3个白色的亮点，为了不让对手发现，他迅速将推进器熄灭，仅靠着一点点惯性向前飘行。

很快，3台手持机关枪的绿色机体迎头靠近了，[illegible]战的先兴机体，他们就是被这[illegible]击败的。补给舰并没有像样的武器，就算对方只有一台机体也能轻易将他的船撕成碎片，他不能反抗。

盖迪小心地用手指将仪表盘所有的开关一个个关上，这样在热感雷达上就跟那些飘浮的残骸区别不大了。如此漆黑的宇宙，要看清一台机体里面有没有人可不是件容易的事。补给舰无声地混在机体碎片中漂流，他不指望敌人会马虎地错过，因为即便是小型的补给舰，对于扎古来说也过于巨大，更何况他的机体太过于完好了。

太空中，最敏感也最直接的数据就是热量吧。扎古是装备了热感雷达的。他松开安全阀，按下了手动开关，让驾驶舱里的温度随着气体排了出去，直到空气已经非常稀薄，取而代之的便是宇宙的寒冷。能骗过对方么？那些家伙一定会很感兴趣。

他轻轻俯下去，尽量让身体躲到窗子下面，头盔紧贴在舷窗下面的舱壁上，冷得要命。为了不被热感应器发现，太空服只开启了最低的能耗，接近零度，彻底关闭了补给舰的热源，这就意味着驾驶舱的温度会渐渐接近零下270度。跟舱壁如此亲密地进行接触，只会让身体更加寒冷。自己能坚持多久？听说泰坦尼克号上的人落水后都是冻死的，现在他只关心他们是多久之后冻死的。

5分钟？10分钟？时间是如此缓慢，他觉得自己快要冻僵了。汗水使得指尖更加寒冷，钻心地疼痛，像是要裂开了，他甚至怀疑，轻轻撅一下，手指就会脆生生地断下来。他觉得自己达到极限了，而接下来他得维持着清醒的意志超越这个忍耐的极限。

莫斯科，想象自己呆在莫斯科的冰天雪地里，虽然寒冷，但是亲切的家园里。他真的好想念那个有着一头金发的女人，他曾经发过誓，要和她一起过每一个圣诞节。圣诞节总是有雪的，白色的雪，然后，会有一闪一闪的星星挂在翠绿的圣诞树上，圣诞树……没错，就跟那该死的扎古一样的颜色。

一个军绿色的脑壳出现在外面，红色的独眼贴着窗子上下转了转，恰似消防栓和上面松动了的螺丝钉。盖迪深呼吸，以免因自己的颤抖而落入对方的视野之内。对方正在用热能扫描，查看是否有热量的存在，他会砸烂窗子或是破门而入么？盖迪固执地认为，一个侦察兵没有那样的权利，在这之前，他们必须先确认一件事。

那扎古的驾驶员驱动机体向着舰尾飞去，如果是开动过的机体，就算关闭能源，靠近推进器的地方也会在相当长的时间内留有预热，就是这热量将敌人吸引了过来。

"发现情况。"他大概会这样汇报吧。盖迪在心底历数对方所能采取的行动。他迅速直起身，用冻僵的手指挨个拨开控制钮，主能源、米诺夫粒子干扰器、排空挡，然后将手闸放下去，猛推控制杆！

"发现情况。"扎古的驾驶员决定报告，"发现可疑机体，属于小型补给舰，舱内无生存者，但舰尾留有余热，请求指使。"他的通讯信号却突然紊乱了，被米诺夫粒子的磁场所干扰。他疑惑地抬起头，发现热能雷达上的图表颜色正在不断变红。那艘船缓缓移动了几米，是错觉么？舰尾对准了他，喷射出滔天烈焰……

没时间确认自己的诡计对敌人造成多大伤害，只要敌人在他的身后就可以了，如果是在同一起跑线上赛跑，拥有强大推进力的补给舰没理由输给扎古。要命的是那些挡路的碎片，让船头选择了一个障碍物最少的方向，补给舰就像脱缰野马一般瞬间冲了出去，在扎古机关枪胡乱的扫射中冲了出去。突然提速中太过巨大的压力使得他一时动弹不得，胡乱射击的机关枪弹在周围乱跳，好几次他都怀疑自己被流弹打中了。

[illegible]

[illegible]的瞬间，当开始推进器打开的时候，[illegible]他稍[illegible]的空气吸入肺里，却有一[illegible]，他不敢立刻打开暖温装置，担心太快恢复温度会让自己的身体承受不住。

迎面而来的阴影使他手忙脚乱，但掌心还着那股附于控制杆上，带动舰体轻微摇摆。许多年前，他曾是一位很好脾气的国航机长，他知道如何让一艘船飞得稳健，也知道如何让一艘船飞得像匹听话的冠军马，越过一道道围栏，从机枪子弹和巨大障碍物之间寻找一条狭窄的、直线视野中并不存在的路径穿梭过去。

第2台扎古从侧面冲出来，抬起冲锋枪向他瞄准，他并不意外。右推进器出力，就是现在，用力地拉下去！冻僵的手指却不肯服从指挥。他简直绝望了，想起流传于驾驶员中的名言：“要像扶着心爱的女人的腿一样稳稳打开。”现在这女人简直就是要他的命。用两只手，用胳膊肘顶着拼命往下拉！上帝啊，他眼泪都出来了。

补给舰简直是用侧滑的方式在入弯，在飘浮物上撞出咚的一声，但成功回到了轨道。扎古的枪弹在装甲板上弹开，终于冲出去了，太空中不再有飘浮的残骸，有的只是虚无的宇宙，他们追不上了！

他兴奋地想要叫喊，若不是缺氧让他喘息，他一定会兴奋得大叫。一瞬间，他觉得自己的脸暖暖的，一定是红润起来了。但也就在那时候，一种异样的感觉突如其来。眼前昏暗了，什么景物都看不见，包括闪亮的星辰，但却感受到一种存在。是什么？他在一片混沌中惊惶失措地寻找着，意识如同散步在毫无逻辑的梦中，四处乱撞，直到见到那台白色机体。

白色超机动扎古 II 从藏身之处冲出来，闪至他身后完美的6点钟死角，他却能清晰看见那机体上栩栩如生的白狼标记，一个名字在瞬间跃入了脑海。

所罗门的白狼，松永真。原来是他。传闻中经常单机出动，在所罗门地区狩猎联邦军小队的凶恶猛兽，击毁联邦MS多达百架，击沉联邦战舰1艘，巡洋舰5艘，被称为“多兹鲁的腰刀”。更可怕的是，传说他的机体从未被击中过一次。

他是无敌的。

朦胧中，犹如飘浮于时间缓慢的幻境海洋，盖迪看见那白色机体缓缓抬起的手臂，还[illegible]的扎古火箭[illegible]，对方的背[illegible]

[illegible]

火光使得盖迪下意识地将操纵杆一拉，让舰首扬起来，一枚导弹射入了前方，使导弹跟踪[illegible]了起来。他又再做了个巨大的U形回转，导弹带着舰尾[illegible]下了过去。[illegible]，那架白狼专用机带着非常的机动扎古II[illegible]的速度，好在那摆脱飞弹的瞬间猛追上来，又是6点钟死角，雷达在嘀响，又一枚导弹直射过来。

盖迪惊慌地推动控制杆，刚才做过U形偏转，现在只能顺势做S形来化解这次攻势，但那就意味着距离再次被拉近。当舰身偏转的瞬间，他看见了那喷射着烈焰高速逼近的白色机体，却几乎不知道该作何反应。

跑，跑吧，只有跑了。

他记得刚接受军事训练时，身为老鸟的舰长告诉过他，就算是晕头转向不知自己在干嘛，也比一条直线往前跑，把屁股留给敌人强。6点钟死角，据说一旦被抓住就死定了，他们把那位置叫做一击必杀。

但刚才自己却神奇地两次逃生，是运气么？还是上帝保佑？那一瞬间的恍惚，是已经化作宇宙尘埃的舰长显灵么？

盖迪没有时间来考虑这些问题，因为那白色的机体已经扬起一把巨大的斧子向他砍来。那家伙就好像知道自己要做什么样的动作，他的螺旋曲线刚开始做，对方就用MS特有的翻滚迂回跟上了。

“不要小看人！”斧子切下来的瞬间，盖迪愤怒得呐喊起来。猛地加足马力，压低机头，补给舰最大限度旋转起来，反正这里是宇宙，要活下去，晕头转向也无所谓。机舱中所运载的MS有着极大的重量，翻滚中产生了额外的离心力，使得曲线在更大程度上远离轴心。

他看到变成赤红色的斧子擦着舷窗落下去，那白狼的标记就和恍惚中见到的一样真切，那不是什么幻觉！

又一次，更加清晰地，他感受到了那份敌意，就好像有一个声音在对着他的耳朵大声喊：“死吧！”随即是意外导致的瞬息混乱。对手的混乱，那就是他的生机了。

他忍耐着旋转造成的压力从雷达上辨认方向，那压力让他的视野轮廓变得漆黑。不能减速！他的脑海里一千次想着自己的使命，盯着那一小块仪表盘，那就是他的整个宇宙了。米诺夫斯基推进器发出巨大的轰鸣，整个舰体都震颤起来，他重新选择了出力的瞬间，强制改变方向造成的瞬间压力让他的脸色惨白，大脑几乎要休克了。

但是终于，补给舰朝着正确的方向出发了，拉开了和白狼机的距离。一瞬间，一种克服了命运的兴奋感强烈刺激着他。是宇宙改变了我么？他突然这样想。人人都说吉恩军是由新人类组成的，宇宙是属于他们的故乡，难道踏入宇宙真的会让人变得不同么？

他努力寻找着那种感觉，想要知道对方的想法，知道对方下一步会做什么，因为他不能被击中。对方会跟上来，他强烈地这样认为，于是他感觉到了。

白狼，一头饥饿凶残的狼，松永真释放出了惊人的杀气，在后面穷追不舍。盖迪能感受到他强烈的想法：“猎物！”他不会放弃，他会一直追下去，直到猎物被他撕碎。

“或许我会死在这宇宙，但绝不是在今天！”

（未完待续）



偏偏不爱你——哪些经典游戏与你擦肩而过？

■晶合实验室 8神经
漫画作者 北京 @masicblack



现在我还清楚地记得那一段时间——那时编辑部里突然流行玩CS，当下班后几乎所有人都拿着AK开始射击时，我坐在座位上直冒冷汗。还在学校读书时就屡次发生的事情终于又上演了——“来玩嘛”“加入嘛”……在大家的盛情邀请下，我硬着头皮进入了战场——结果是所有同事都不用再担心杀敌数最后一名了，因为被杀数第一名的“桂冠”总是落到我的头上……事实就是如此，尽管我现在还主持着“极限竞技”栏目，可我的CS水平仅仅停留在观赏上，实战则一塌糊涂，堪称西方失败、独孤求胜。很长一段时间里都在困惑，为什么有一些超级经典、大家都会玩的游戏而我却全然不感冒呢？（后来终于想通了，原因不表。）

你也曾经因为玩不好某“超级经典游戏”而遭到过BS吗？有什么“经典大作”是人见人爱，而你却想大声对它说“我对你一点儿兴趣也没有”呢？无责任牢骚发泄现在开始。

第一大流派 3D眩晕派

晶合后院 张炫雷

我的大脑就像我的电脑一样，没办法升级，一碰3D游戏就犯晕。别说什么国外的超级大作了，我连“轩辕剑肆”都没玩过。感觉那木头一样的人手和人脚，怎么耍动作都是硬梆梆的，使我对这类游戏提不起兴趣（即使我对前作的剧情超喜欢）。后来在班上听同学们研究哪里有什么道具，哪里有什么剧情的，讲得我天煞的心动，又是天煞的郁闷！

编辑 8神经：朋友，你玩“轩辕剑肆”都犯晕？那你这3D晕眩病可不轻了，开张治疗处方如下：每日坚持原地快速正反转圈各半小时。一月后不仅可治愈3D晕眩症，还可练就一门“旋风陀螺奇功”……

晶合后院 silvan

玩第一款倒霉的3D游戏——3D版《洛克人》，刚开始玩的时候很兴奋，连打了3个多小时（大热天的下午），结果后来就到WC去吐了……（郁闷呀！）后来就再也不敢玩任何3D游戏了。

编辑 8神经：3D版《洛克人》？这个，治疗方法同上。

第二大流派 配置限制派

晶合后院 烈火威士忌

电脑配置是最大的问题！《信长之野望——革新》的分辨率我无法满足，《幻想三国志2》的显存要求我无法达到，NBA、FIFA我也玩不转，鼎鼎大名的《魔兽争霸III》在我机器上看来就像慢动作。给我一块GeForce显卡吧，让我痛快玩游戏……

编辑 8神经：GeForce2 MX行不行？这位朋友你可真是容易满足啊！

网友 小Vai

想当初，我的机器还在用着TNT2显卡的时候，看着新出的游戏只能流口水。那会儿我心想：《荣誉勋章》你等着！《地牢围攻》尔候着！等我换了显卡，我会把你们全打穿！后来好不容易有钱换了一块Ti 4200，结果那些游戏都还没来得及去玩，WoW、“帝国III”又走到了我眼前，我又要为下一次机器升级攒钱了。等我攒够了，不知道又会出来什么新游戏，不知道我那时还玩不玩得动游戏……

编辑 8神经：关于这种情况，梁亚洲先生在《一声叹息》中曾经有过精辟的描述：年轻的时候有贼心没贼胆，等到贼心和贼胆都有了，贼又没了……

第三大流派 理想与现实派

晶合后院 啊尔萨斯

我刚玩“魔兽III”的时候，心里直想：我一定要玩得好！玩得技术超好！就练这一个！结果到现在跟电脑打连中等水平的我都打不过。我的一个哥哥刚玩了一个月就连续击败3个电脑高手，我那个郁闷啊……

网友 倒霉男

以前我一直对“街霸”小有研究，后来“拳皇”出来了还火得不行，于是我立志要苦练“拳皇”成为高手。不料刚开始玩“拳皇97”就被人打得落花流水，于是我想：等“拳皇98”出来了我一定好好练！后来“拳皇98”真出来了，我又想：等“拳皇99”出来了我一定好好练！现在“拳皇2003”都成古董了，我还是没有哪一个玩得好的。

编辑 8神经：同志们，我从小就下定决心要当世界影视巨星的，可我现在却是杂志编辑……咳，不管怎么说，分工虽不同，目的都是为大家带来娱乐嘛。玩不了“魔兽”就玩“星际”，玩不了“拳皇”就还玩“街霸”吧，反正都能享受到游戏带来的乐趣，不是么？

其他有力的声音

晶合实验室 Dolobar

并不是很冷的冬天，春节快要到了，我和同学走进一家PS店。同学买了《实况足球》，然后，噩梦开始了……

我选择了橙色的荷兰队——同学夸我说：“见识独到”；

我设置了0-0-10阵形——同学赞叹我说：“理解了荷兰队的精髓”；

我在开场3分钟时把同学的一位球员铲倒，红牌出场了——同学鼓励我说：“判断果断”；

后来我用所有剩余时间着重于用10个人铲对方的一个人——同学安慰我说：“执著是胜利的开始”；

最后我以0：3输给同学——同学同情我说：“或许荷兰和意大利踢就是这个宿命”。

编辑 8神经：你有一位好兄弟！我敢打赌他这么夸你是为了让你保留对“实况”的兴趣，以便今后还能来经常赢你。不过你也不用灰心，看你对“实况”的理解和踢法，真是大有发展潜力。编辑部有位仁兄，玩“实况”便凶残无比，号称“球场绞肉机”，发起飙来，直铲得人人面如土色。可见这条路子是大有可为的！

网友 dakkifox

我之所以不玩CS，是因为我不喜欢；我之所以不喜欢，是因为我的性格使然；性格使然，是人生的累积；人生的累积，是一种观念和认知的沉淀。一旦对于某些事物有了根深蒂固的认知之后，就无法或者很难去改变。如果我玩CS，那现在的我根本就不会在这里和大家“灌水”了；因为很多的偶然和必然，才有了现在的我。CS也是一种变化因素，不要忽视身边的任何事物，它们都将会对你产生或大或小、或多或少的影响。

编辑 8神经：……这就是CS版的“蝴蝶效应”么？虽然我还有些稀里糊涂，但是我相信（很诚恳地）：朋友，你不玩CS的道理一定是非常大的！

晶合后院 silvan

《寂静岭》之类的恐怖游戏我无法接受。我也知道它们很经典，但是……实在没那个胆儿玩（曾经被周星星的《回魂夜》吓得一个月睡不好觉）。

编辑 8神经：这位MM能被周星星的电影吓得“一个月睡不好觉”，我看你比周星星还要有喜剧天赋！对了，向你推荐一部喜剧片《午夜凶铃》，真的很搞笑噢。

晶合后院 ats0240

我对大部分游戏都不“发烧”，我就喜欢看游戏开头的CG电影。哈，不过我的FPS对战水平还是不错的，最强的CS机器人也被我做掉过。哈，我很希望和8哥切磋一下。哈，怎么样呢？我很期待呀！

编辑 8神经：哈，老弟，你这便叫做“哪壶不开提哪壶”啊！

发言汇总

苦大仇深游戏之第一名 《魔兽世界》

代表性意见：晶合后院 米老虎

在WoW刚刚公测的时候我就申请了一个账号，练了一个圣骑。刚进入游戏看到人类暴风城的CG，感觉这是一款气势宏大的经典游戏（当时我的脑子里没有“暴雪出品必属精品”这个概念），可是我只玩到10级就决定不再玩了。首先，操作上的不习惯；其次，WoW还是和其他网游一样，无非就是打怪、跑任务，等级高了就开始PK（我玩的是PvP），唯一的不同之处就是添加了副本这个概念。很可惜直到现在我都没进去过，不知道副本是什么样子。但是从大软的副本攻略上可以看出，它还是一个打怪出装备的地方，满级后无尽的Raid给人的感觉只能是疲惫、乏味！虽然有点后悔不能在这款经典的游戏中练一个自己的大号，但是我更多的是庆幸没有掉到这个游戏的血盆大口里不能自拔！

虽然我很喜欢它，但是我绝对不会去碰它！

苦大仇深游戏之第二名 CS

代表性意见：晶合后院 树之叶

回想当年，我的一个朋友在另一朋友的“勾引”下玩了半个小时的CS，然后突然冲向网吧的厕所，把胃里的东西倒了个干净……除了CS外，一切第一人称视角的射击游戏我都没有什么兴趣，就算人家玩得都挺好，那你有什么办法？管它经典不经典，自己玩得高兴就行了，否则玩到像“某神经”那样硬撑的CS水平就有点……

苦大仇深游戏之第三名 《盟军敢死队》

代表性意见：晶合后院 猿人1222

《盟军敢死队》，兴致勃勃地买回来，玩了两天就开始挠墙了……

编辑 8神经：作为一个AC米兰的铁杆球迷，当年很长一段时间内我都在想：像AC米兰这样的球队，怎么会有人身为球迷却毫不喜欢呢？后来我当然明白自己这样想纯属脑子进了水。玩游戏也一样，千言万语汇成一句话：玩自己喜爱的游戏，别管他人如何言。

"最近我领略到一个人生道理，就是用有限去换取无限。这个世界妞是无限的，我们的精力却有限。用有限去泡无限，输定了。所以我决定，以后不再去泡无限的妞，但要集中精力，去泡个有钱妞。要发达，一个方法——吃软饭！"百达通说此话时，眼神迷离，面露微笑，非有大智慧而不能悟，令人不禁拍案惊呼："此君真乃深谙'无耻'之精髓也！"各位，成龙的《宝贝计划》大家可能都看过了，百达通的这段台词让人过目难忘。为啥？因为这话糙理不糙，对玩游戏的各位来说，也多少能有点启示。

拿本期TOP TEN上的游戏来说，通常什么样的玩家会给它投票呢？当年的我还在做大软读者时，可从来没给TOP TEN投过票。不是不想投，而是实在不知道投什么好：不是没喜欢的游戏可投，而是喜欢的游戏实在太多。喜欢的游戏太多怎么办？买呗！5块钱一张盘，一点儿不破费。对于我这样的真·玩家来说，哪儿计较这点小钱，买张"藏经阁"啥的，一张盘上七八个游戏，赚大了。后来我家用来装游戏的两个破纸箱子慢慢地给塞满了，每天从床下拖进拖出，着实累人。我一想既然这些都是我喜欢的游戏，应该给它们更高规格的"待遇"，于是我把书架上我老爹买的书全偷偷换下来扔进破纸箱里了，游戏光盘堂而皇之地上位，把书架上下层各摆两排，码得整整齐齐，好威风，好气派。甭管谁来了，我雍容地把手往书架上一引："各位瞅准了，这，便是玩家！"当然，这些游戏虽然款款都不错，但要想全玩下来也不大可能。努力去通关吧，两三天通一个，然后光盘随手一扔；两三天再通一个，光盘再随手一扔……说实在的，还挺累！不过话说回来，至少这些大作我都玩过了不是？要跟哪个死党神侃游戏，谁也侃

莫用有限换无限

■晶合实验室 8神经

不过我！不过有些事情总是人算不如天算，听到有些哥们说起"昨晚我《三国英杰传》终于不死一人全灭敌军过长坂坡了""我也把《生化危机2》小刀豆腐关顺利通过了"这样的话题时，我就有些发懵——啥？还有这种事？瞧，就是这样，这两个哥们，我一点也不怀疑他们会给TOP TEN投上《三国英杰传》或者《生化危机2》的一票。至于我嘛……这两个游戏我虽然也通关过，但是游戏中所有的一切，现在我是一点也记不起来了……

前阵子给家里打了个电话，老爹不无得意地告诉我说，书架上的游戏光盘绝大部分都读不出来了，趁着表弟来家里玩，读不出来的全扔垃圾堆，还能读的全送表弟了；床下破纸箱里的名著又光荣地"复辟"，重登书架了。我只得暗暗叫苦："父亲大人，那些光盘有三分之二我连装都还没装过呢！"

回过头来再说TOP TEN。《三国志11》持续雄踞榜首，《极品飞车——无间追踪》也高居不下，包括下面的PES 5、NBA Live 06等等，都是TOP TEN上的常客。我毫不怀疑只有它们的续作占据各位的硬盘时，才会光荣地从TOP TEN上"退役"。而我也惊奇地发现，跟当年的"博爱"不同的是，这些游戏中我真正算得上了解的也只有PES 5了。不过值得欢喜的是，如果我还是一名读者，我一定会毫不犹豫地投给它一票。

"最近我领略到一个人生道理，就是用有限去换取无限。这个世界游戏是无限的，我们的精力却有限。用有限去玩无限，输定了。所以我决定，以后不再去收集无限的游戏，但要集中精力，去玩个我真正喜爱的。做真·玩家，一个方法——干脆买正版！"

这个道理，想必任何时候领略到，都不算晚。

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	2656	暴雪	2004年	第九城市	○
2.泡泡堂	2434	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
3.魔力宝贝	2420	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↓
4.梦幻西游	2298	网易	2003年	网易	↓
5.仙境传说Online	2227	Gravity	2003年	上海盛大网络	↓
6.大话西游II	1997	网易	2002年	网易	○
7.QQ幻想	1940	腾讯	2006年	腾讯	○
8.轩辕剑网络版	1705	大宇	2003年	网星	○
9.剑侠情缘OnlineII	1654	西山居	2005年	金山公司	↑
10.天堂II	1143	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↓



单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1.三国志11	1547	KOEI	2006年	8.8	○
2.极品飞车——无间追踪	1523	EA	2005年	9	○
3.职业进化足球5	1496	Konami	2005年	8.5	↑
4.FIFA 06	1451	EA	2005年	8.2	↑
5.雷神之锤4	1320	Raven Software	2005年	8.5	↓
6.信长之野望——革新	1007	KOEI	2005年	8.5	↑
7.NBA Live06	957	EA	2005年	8	↓
8.侠盗猎车手——圣安地列斯	910	Rockstar Games	2005年	9	↓
9.盟军敢死队3——目标柏林	852	Pyro Studios	2003年	8.5	↓
10.英雄萨姆2	813	Croteam	2005年	8.5	○



网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
劲舞团	
街头篮球	
跑跑卡丁车	
QQ幻想	
劲乐团	
大话西游II	
泡泡堂	
CS	
水浒Q传	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模<含100台>）兰州盼福网吧，乌鲁木齐四合网吧，北京梦桦源网吧，福州奥丁网吧，长沙星月网吧，长春达信网吧，成都子君网吧，郑州智慧岛网吧，大连盛名网苑，广州君悦网苑等。

（101～300台电脑之间规模）兰州名典网络，乌鲁木齐网络天下，北京福鑫网吧，福州聚点网吧，长沙大茂网络会所，大连哈雷网吧站，武汉心语网吧，成都长城网络文化家园交大店，郑州情缘网络会所、中升网吧，青岛爱书人网吧，沈阳格点网吧，昆明晨海网吧等

（301～600台电脑之间规模）重庆天人网站、银河网城，兰州顶级网络、腾风帝魔网络，乌鲁木齐聚E网吧阳光店，成都天府网吧，南京趣尚网络、星沙网络服务中心，北京五间楼网城，天津新阳网络广场，广州绝顶高手网吧，西安和平网吧旗舰店等

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。

《大众软件》读者俱乐部

2007年订阅优惠活动开始啦！

2007POPSOFT
优惠订阅

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下逐渐壮大起来，我们将一如既往全心全意地为您服务。赶快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您！

如订阅全年杂志，请选择：

A瑞星2006杀毒软件一套
B傲森CD–100耳机一副
D天翼之链 果冻鸡一对



[A]


[B]


[D]

订阅半年的读者赠送魔兽PVP票夹一个



只要您是在《大众软件》读者俱乐部订阅2007年《大众软件》全年或半年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，有机会得到订阅的赠品。

抽奖奖品

奖项	奖品	名额
一等奖：	17英寸液晶显示器一台	1名
二等奖：	MP3播放器（128M）	5名
三等奖：	魔兽世界玩偶1个	30名
纪念奖：	魔兽世界暖绒帽	50名









玩偶随机抽选一个

订阅办法：

1.《大众软件》2007年全年订阅价为人民币**120**元；半年订阅价为人民币**60**元。

2.订阅价只含平邮费，如需挂号邮寄，全年加收72元，半年加收36元。

3.在订阅回函表上注明订阅时段和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2007年3月31日前全部寄出。礼品选择请先电话预定。2007年5月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

6.所有产品图仅供参考，产品以实物为准。

7.杂志社保留更换赠品及订单交易权利，若造成不便敬请见谅。

订阅回函表：

姓名________性别_____年龄____职业__________E–mail________________

邮寄地址_______省______市（县）________________________

邮政编码___________联系电话____________________

请选择获赠方案______（例如赠品A）

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类：普通汇款 □ 24小时到达汇款 □ 4小时到达汇款 □ 即时到达汇款 □
附加种类：入帐 □ 邮购 □ 附言 □

用户填写
收款人姓名 大众软件　汇款金额（小写）￥12000（佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分）
收款人地址（或开户局及帐号）北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦 414室
汇款人地址 河北省石家庄市XX街
汇款人姓名 张XX　邮编 050000

附言：大众软件 全年

填写本单前请阅读背面用户须知，您填写本单后意味着您理解并接受须知内容。

邮局填写：汇票号码 | 汇款金额 | 汇费 | 手续费 | 收汇日期

经办员：　复核员：　检查员：

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码：100036 传真：010–88135623
热线电话：010–88135604 010–88118588–8000
电子邮箱：club@popsoft.com.cn
信封注明：**真情回报 一路同行**

邮发代号：82-726

零售价：￥6.80元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN